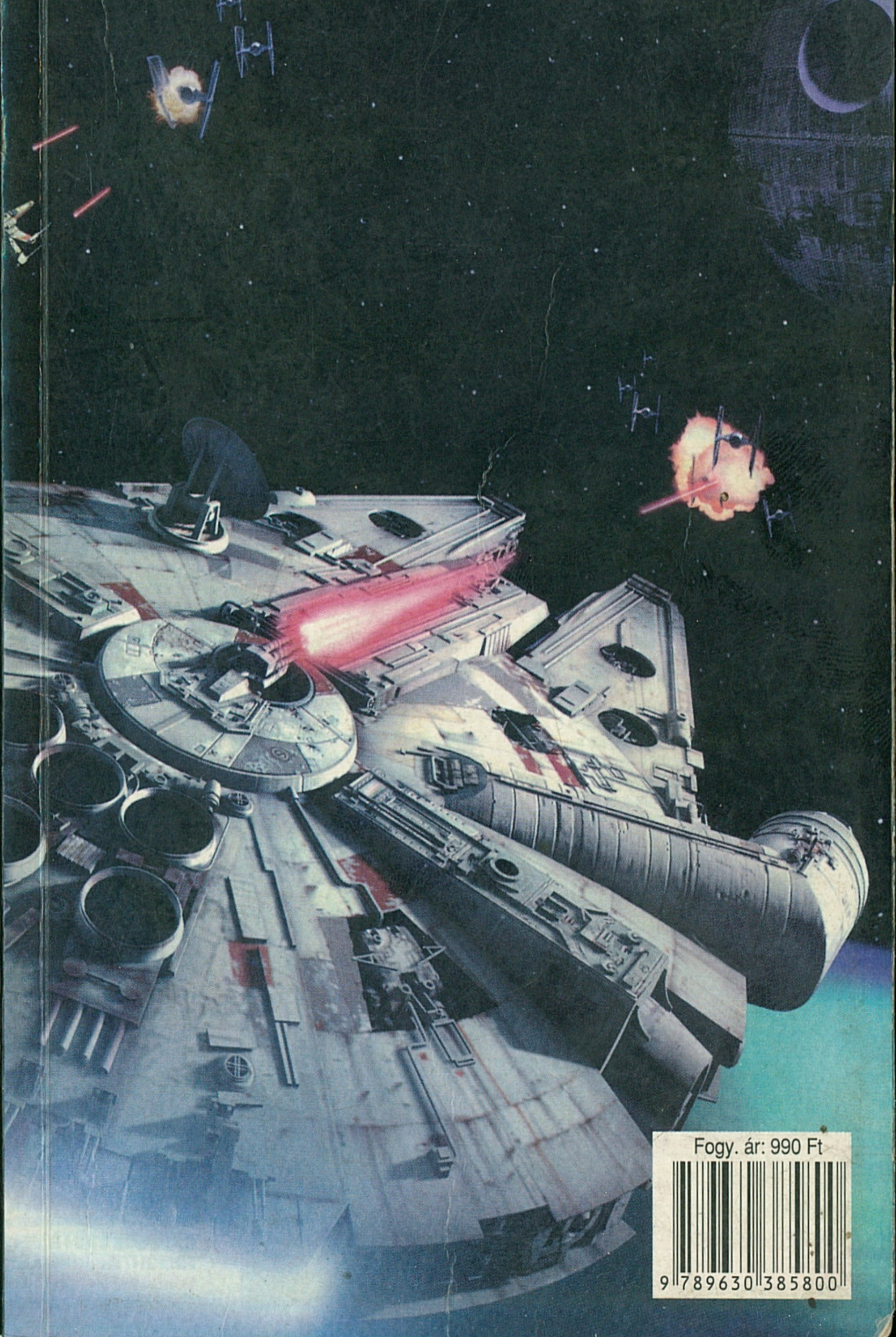
KÓDMESTER

JÁTÉKLEÍRÁS-GYŰJTEMÉNY



KÓDMESTER JÁTÉKLEÍRÁS-GYŰJTEMÉNY

Fogy. ár: 990 Ft

9 789630 385800

KÓDMESTER

JÁTÉKLEÍRÁS-GYŰJTEMÉNY

© Radiant Bt.

Sorozatszerkesztő:
Radics Antal

Szerkesztő:
Kis Csaba

Kiadja:
© Radiant Bt., 1999.
Levélcím: 6701 Szeged, Pf.: 1232
Telefon: 20/973-5633

ISBN: 963 03 8580 5

Tördelőszerkesztő:
Savanya Zsolt

Lektor:
Kopasz Mónika

Felelős kiadó:
Radics Antal

Készült:
Tiszapress Nyomda

Felelős vezető:
Tiszai Gábor

KÓDMESTER

JÁTÉKLEÍRÁS-GYŰJTEMÉNY

Radiant Bt.
Szeged

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagokat szerzői jog védi. Részben vagy egészben történő újrafelhasználásuk, kizárólag a kiadó írásbeli engedélyével lehetséges.

Tartalomjegyzék

TOMB RAIDER 3

Adventures of Lara Croft

Néhány szóval a titkos helyek fontosságáról: a játékban 59 ,,Secret" található. Ha mindet összegyűjtöd, választhatóvá válik az ,,ALL HALLOWS" bónusz pálya.

INDIA

Bevezető: Lara ezt a világ körüli utat az indiai szubkontinensen kezdi, egy Nepálhoz közel eső dzsungeles vidéken, amely furcsa módon mentes a moszkitóktól és egyéb vérszívóktól. Megcsodálhatod a Core által bedobott új állatokat: a majmot (oooh), és a Croftfaló piranhákat (aaah).

A legokosabb, amit tehetsz, ha néhány hétre bezárkózol egy szobába, és éjjel nappal folyamatosan játszol – feltéve, hogy képes vagy ennyi időn át bámulni Lara popóját.

A dzsungel

Az első pálya, a többihez képest nem nagy eresztés, viszonylag könnyen teljesíthető. Az *első titkos hely,* máris előtted van. A sárgászöld szikla túlsó oldalán (a növényzettől nem látszik), egy stabil felület található. Indulj el jobbra, és a barna kőről csússz le a füves területre, majd innét egy ugrással közelítsd meg a szikla oldalsó felét.

Csússz lefelé, és az első tüskék után szökellj a bal oldali párkányra. Légy óvatos, mert egy alattomos kőgolyó végezhet veled. A párkány végében levő zöldes törzsű óriásfát nekifutásból ugord át. Ha sikeres volt a rugaszkodás elmondhatod, hogy megvan a *második titkos hely* is.

A lejtő aljához érve indulj el balra a mentőkristály irányába, majd mássz fel a vízeséshez, a *harmadik titkos hely* felderítése érdekében.

Térj vissza a lejtő legaljához (vagy gyalogolj ki az ingoványon keresztül), és menj az előtted megnyíló terület túlsó oldalára. A sétálgató majmot tedd ártalmatlanná. Ez a példány különösen nem ártalmas, de a többi karmol és harap. A tér másik felében lévő kőbe vájt folyosó végén húzd meg a kart és térj vissza a megnyitott ajtóhoz. Ja, mielőtt el nem felejtem, a vízbe ha nem fontos ne ess bele. Ugyan piranhák nincsenek benne, viszont gyors sodrású a folyam. Ha mégis fürdőzésre szánnád el magad, ne ess pánikba. Haladj a sodrással, majd amikor az áramlat megszűnik, keress egy üreget a sziklában, és azon keresztül ússz ki egy biztonságosabb területre.

A megnyitott ajtón belépve, egy kisebb félhomályos termecskébe érkezel. Lépj a kapcsolóhoz, húzd meg, majd ugorj fel az ablakba. A tüskés palánk elvonulása után mássz fel a kijárati nyílásba, kapaszkodj meg a drótkötélpálya gördülő fogantyújába és suhanj át a víz felett. A túlparton játssz el a tigrissel, keresd meg a „lyukas" fát és húzd le a kapcsolókart. Kőgolyóveszély! Szaladj fel a dombra, ahonnan a kőgolyó jött, majd a bal oldali építményben aktiváld a kapcsolót, és haladj át a frissen megnyílt területre. Hárítsd el a tigrisveszélyt.

A párával fedett tisztáson, menj a kidőlt fához, (ahol egy majom kóborol), és mássz át alatta. Vedd

fel a mentőkristályt, és és kaptass fel a kidőlt fa tetejére. A tigrist lődd le. Az új teremben állj a fával szemben, (úgy, hogy a padló ürege előtted legyen), és ugorj be a korhadt belsejébe. Ez, a *negyedik titkos hely*. A korhadt üregből kimászva csak egy irányba tudsz menni, lefelé. A veremből a fal melletti sötét üregen keresztül, botorkálj vissza az előző szintre.

A majom által őrzött folyosón fuss végig, a kijárat tetejére húzódszkodj fel, és a mentőkristályt tedd el. Sétálj keresztül a karók között, majd keresd meg az utat a következő majomhoz. A hegybe vájt folyosón menj a kapcsolóhoz, de még ne nyúlj hozzá. A kar bal oldalán, fentebb egy üreg található. Ez képviseli, az *ötödik titkos helyet*. A kapcsoló kezelése után siess a kijutással, mert különben végiggyalogol rajtad egy kőgörgeteg. A barlangból kiérve, ereszkedj le az alant elterülő területre. A tigrist ne kíméld, ő sem tenné. A lépcsőfeljáró aljában a nyitott kapun keresztül, hagyd el a romos területet. Az erdőben a kapuhoz közel, ahol a majom sündörög, két kőgörgeteg veszélyezteti az utad. Indulj el a legördülő kőgolyók érkezésének irányába. Amint felérsz, a növényfüggönyhöz egy harmadik kőgolyó is próbát tesz az ellapításodra. A rejtett területen van egy üreg, amelybe nagyon óvatosan ereszkedj le. Itt lelhetsz rá, a *hatodik titkos helyre*, valamint egy mentőkristályra.

A keresgélést az úszó szigeten folytasd. A fölébe nyúló „nyelvre" kapaszkodj fel, és kapcsold át a kart. Térj vissza a szigetre, majd ugorj a közeli mesterséges fal sziklapárkányára, és haladj a kijelölt úton a következő vizes területre. Itt már lehetőleg ne akarj úszni, vagy előbb kérj rá engedélyt a piranháktól. Az óriásfa ágain haladva keresd meg a drótkötélpályát és használd. Az átcsusszanás után közelítsd meg, és vedd

fel a mentőkristályt. Közlekedj óvatosan, mert két csíkos bundás látogató megjelenése várható. A terület túlsó sarkában, (érkezéstől számítva) húzódszkodj fel a mohás talapzatra, indulj el a zárt folyosón. Az újabb vizes teremben ússz vagy ugrálj el a szemben lévő párkányhoz. Az egyik végében találsz egy kőtömböt, ezt kétszer mozgasd el. A megnyíló ajtó mögött állíts a kapcsolón, majd térj vissza a kőtömbhöz és mássz rajta át. Ússz be a csarnokba, kapaszkodj fel a hídra és kezeld mind a két kapcsolókart. Állítsd át a megnyíló ajtó mögött lévő kapcsolót. Térj vissza, a két őrlánggal megvilágított járaton (ezen érkeztél), a vízeséshez. A rácsos folyosó melletti vízesés mögött, egy rejtett járat húzódik. Ezen az úton indulj el és haladj felfelé a nyitókarig. A kapcsoló állítása után ugorj a vízbe, és a fenekén keresd meg a kijáratot. Amikor újból felbukkansz a víz alól, számíts egy tigris támadására. Mássz fel a létrán és vedd fel a földről az Indra kulcsot. Ha nem találod, keresd a majomnál. Mielőtt leugranál a tetőről, végezz a lent ólálkodó tigrissel. A rácsos kapu mellett helyezd a kulcsot a zárba.

A templomromok

Első szekció: Haladj keresztül a lyukas fán. Amikor átérsz rajta, a szemközti bokorból kobratámadás várható. A kobramarás és egyéb mérgezés tünete, a villogó, majd gyorsan csökkenő életcsík. Orvosolni, energiavisszatöltéssel lehet. Menj tovább, párhuzamosan a sziklafal mellett, de légy óvatos, mert pár lépés megtétele után, egy újabb kígyó próbálkozik a megmarásoddal. Találsz egy kapcsolót, amely a hátad mögött megnyit egy csapóajtót. Itt ugorj le, mássz be a barlangba és fordulj jobbra. Az első kanyarban les rád egy kobra, csináld ki. Addig menj tovább a járatban, amíg meg nem hallod a majmok locsogását.

Lődd le őket és mássz ki a barlangból. Keresd meg azt a pontot, ahol a legkisebb a két part közötti távolság és ugorj bele a vízbe. Érdemes megfigyelni, hogy a piranharaj az ugrás pillanatában a lehető legmesszebb legyen, persze csak akkor, ha nem akarsz halvacsora lenni.

Ússz át a túlsó partra és húzd meg a jobb szélső falon lévő kart. Fordulj meg és addig taposs a sekély vízben, míg eltűnik az ösvény a lábad alól. A vízben találsz egy átjárót, amelyen átúszva egy ősi templom udvarán találod magad. Lődd le a majmot, majd kapaszkodj fel a sáros lejtőn. A párkányon találkozol még két majommal, likvidáld őket. A peremszegély végében lévő átjárón kellj át. A törésvonalnál majomtámadás várható.

A folyosóról kiérve, vedd magadhoz a mentőkristályt. Szaladj végig a párkányon és ugorj amekkorát csak bírsz. A levegőben Larát húzd jobbra, hogy a víz helyett a szárazföldre érkezzen. Indulj el a vízesés irányába. Kapaszkodj fel a kiszögelléseken. Keresd meg a majmot a rozsdabarna sziklánál, és mássz be a résen. Belülről, közvetlenül a bejárat jobb oldalán elhelyezkedő bokorban, kobra bújkál. Csússz le a következő kamrába, ahol már egy újabb kobra készülődik támadásra. Lődd le és nyomulj tovább. A következő lejtőnél a jobb oldalon csússz le, különben, egy alig barátságos kőgolyó áldozata leszel. A templom újabb helyiségében, a Shiva-szobor jobb oldalán lévő kőtömböt mozgasd el. A takarásból előtűnő nyíláson mássz át, a nagyobb terembe. Kapd elő a fegyveredet, és lőjj rá az életre kelt Shiva-szoborral, ami lángra lobbanva rohan feléd.

Második szekció: A következő feladat annak a két kulcsnak a megtalálása lesz, ami nyitja a negyedik szekció nagy kapuját. Hát, nem lesz könnyű dolgod...

Ebből a teremből két ajtó nyílik. Az első megnyitásához kapaszkodj fel az iszapos lejtőn, vedd magadhoz a mentőkristályt, majd húzd meg a két kart. A feltáruló kovácsoltvas ajtón lépj be, és menj az üres medencéhez. Tedd ártalmatlanná a két majmot, azután rohanj át a tűzköpőkkel őrzött medenceszobába. Ússz át a másik oldalra, húzd meg a kart a hátsó falon, majd ugorj ismét a medencébe. Ússz keresztül az alagúton, de közben tartsd alacsonyan Larát, nehogy eltalálják a méreg lövedékek. A csarnokban maradj a víz alatt, (a tető egy része leomlik), majd kisvártatva mássz ki a bal oldalon. Az első falon könnyű a feljutás: kapaszkodj fel a létrán, azután csinálj egy hátraszaltót. A kiszögellésről ugorj át egyenesen, a (majdnem) szemben lévő párkányra. Szökellj fel egy kicsit magasabbra, aztán mássz fel a falba épített létrán egészen a tetőig. Ugorj egy kicsit balra (háttal állva a falnak), majd át a kígyóhoz. Onnét egy apró ugrás a kiszögellésre, és már majdnem célnál vagy. Szökkenj át a közeli folyosó bejáratához, de rögtön csusszanj le és markold meg a párkány szélét. Így, a legördülő kőgolyó nem tud kárt tenni benned. Húzódszkodj vissza a folyosóra, ereszkedj négykézlábra és kússz át a mérgezett lövedékek alatt. A lengőkéseknél, a magasabb alatt kellj át, majd nagyon óvatosan ereszkedj le a verembe. A tüskékkel kirakott csapda alján keresd meg az *első titkos hely* bejáratát. A rejtett szakaszon, miután kétlábra tudsz állni és feltűnni látod a mentőkristály kékes fényét, készülj fel egy kobra támadására.

A területről csak egyetlen úton tudsz távozni, a vízbe. Mássz vissza a párkányon a verem széléhez és ugord át. A mentőkristály felvétele után, a szoba jobb sarkában mozgasd el a kőtömböket. Az elsőt nyomd be egyszer, a jobb oldalit négyszer, majd sorban másodi-

kat és negyediket egyszer-egyszer. Az árván maradt kőtömböt pedig told rá az elsőre. Ha sikerült jól leírnom a mozgásokat, egy kapcsolót találsz a falba építve. A kar meghúzásával az üres medence feltöltődik vízzel.

Irány a lejtős folyosó. Úgy szaladj végig rajta, hogy a két kőgolyó ne érjen utól, valamint ne ess bele a mérgezett végű karókkal kirakott verembe. Ha sikeresen átugortad, szaladj a kürtőhöz, és a jobb oldalán ereszkedj le a vízbe. Abban a víz alatti alagútban találod magad, amelyikben mérgezett lövedékek röpködnek. Lapulj a fenékhez és ússz ki a tűzköpőkkel őrzött medencébe, majd haladj a következő terembe. Húzd meg a víz alatti kart, és a csapóajtón keresztül ússz be Ganesha első kulcsáért.

Térj vissza a Shiva-szobor támadásának helyszínére.

Harmadik szekció: Itt az ideje a másik ajtóval foglalkozni. A padlóba süllyesztett csapóajtót a mellete levő grafikus tömbre állva tudod kinyitni. Ugorj le a nyílásba és húzd meg a kart. Az üregben told el a kőtömböt és lépj be a *második titkos helyre*. Nagyon óvatosan járj el, mert ezen a helyen nincs hiány mérgezett lövedékekben és gördülő kőgolyóban.

Ugorj ki a járatból és fuss át az ajtón. Gázolj keresztül a mocsáron. Ne aggódj nem fogsz elsüllyedni, csak ne ess pánikba és ne fordulj vissza. Fuss fel az iszapos lejtőn, ugorj rá a párkányra és lődd le a majmot. A folyosó túlsó végén húzd meg a kart. Lépj be a nyitott ajtón és fuss az életedért. Vigyázz, hogy az előrenyomuló tüskés falak, és a bokamagasságban lévő lengőkés ne sebesítsen meg.

Az újabb szobába érve, először szedd le a kellemetlenkedő majmot. Ezután keresd meg az oszlop aljába rejtett mozgatható kőtömböt. Valószínűleg nem lesz

nehéz dolgod, mert meglehetősen elüt a színe a körülötte lévő faltól. Húzd ki a helyéről, majd told meg kétszer a távolabbi irányba. Húzódzkodj fel rá és ugorj át a terem közepén lévő építmény tetejére. Járd körbe és figyeld a mennyezetet. Keresd meg a *harmadik titkos hely* bejáratát.

Húzd vissza a kőtömböt az ellenkező oldalra. Az építmény tartóoszlopán kapcsold át a kart, mássz fel a tetejére és vesd bele magad a vízbe. A csapóajtó kapcsolókarját húzd meg, majd ússz be a járatba. A járat végén aktiváld a két kapcsolót, és tempózz vissza a lenyíló rácshoz.

Az új helyszínen ugorj bele a medencébe és a két rács között lévő kapcsolót húzd le, majd ússz szélsebesen az ellenkező irányban lévő csapóajtó felé. Ez a *negyedik titkos hely*. A medencében található még két kar. Ezek segítségével tudod aktiválni tűzköpőket. Erre azért van szükség, mert a medence fölött lévő láthatatlan kőtömböket csak így tudod érzékelni. Mássz ki a vízből, és ugrándozz végig az alig látható tömbökön egész a kapcsolóig. Húzd meg a kart és rohanj egyenesen a szobor melletti ajtóhoz. Igyekezz, mert a zárószerkezete időkapcsolóval van ellátva. Amint keresztüljutottál rajta, fordulj jobbra és húzd le a kart. A kapcsoló aktiválásával, jobbról működésbe lép egy szöges palánk. Rohanj el balra, egészen a folyosó túlsó felébe és vedd fel a földről Ganesha második kulcsát. Fuss a feltáruló kijárati ajtóhoz, mielőtt a mozgó palánk odaérne.

Eközben a medence csordultig telt iszapos lével. Igyekezz a közepén haladni, így elkerülheted a fulladásos halált. Kapaszkodj fel az iszapfolyás tetejére, majd a legfelső ponton találsz egy bejáratot. A „T" elágazáshoz érve jobbról, egy igen veszélyes kőgörgeteg állja utadat. Hagyományos módon nem lehet ki-

cselezni. Ezért a következőt ajánlom: állj háttal a lépcsőfokoknak, csinálj egy hátraszaltót, majd usgyi, a védelmet nyújtó folyosóra. Ha a kőgolyóval megvagy, indulj fel a lépcsőn, majd a két csapóajtónál fordulj jobbra, (balra csapdába futsz). A következő ajtónál kezeld a kapcsolót. A teremben vedd magadhoz a mentőkristályt, és a másik folyosón lévő aknába ereszkedj le. Ismét a nagy kapu előtt állsz.

Negyedik szekció: Helyezd a kulcsot a zárba. A feltáruló kapun szaladj keresztül, kapaszkodj meg a falban, majd sebesen mássz felfelé. Eközben, a mennyezetről egy szöges palánk kezd feléd ereszkedni. Ha elég gyors vagy, eléred a mentőhelyül szolgáló párkányt.

Lődd le a majmokat, aztán menj jobbra és húzd ki a kőtömböt (fáklya fényénél jól látható), majd kapaszkodj fel rá. Ugorj át a szemközti párkányra, húzd meg a két kart és mássz le. A nyitott kapun két jókora kőgolyó fog kigurulni, cselezd ki őket.

A kapun túl, indulj el jobbra. Osonj el a tűzköpők mellett, majd készülj fel a viadalra. Ismét meg kell küzdened egy Shiva-szoborral. Győzd le és vedd el tőle a kardot. Mássz fel a kapuval szemközti párkányra, hogy aktiválni tudd a másik Shiva-szobrot. Öld meg és vedd magadhoz a kardját. A két handzsárt helyezd el a párkányon álló szobor kezébe, mire a terem túlfelében feltárul a kapu.

Abban a helyiségben, ahol a halottak vannak, menj fel a talapzatra és küzdj meg az utolsó Shiva-szoborral.

A hosszúkás szobában találsz három kulcslyukat. Az első kulcsot a talapzat tetején, a hulla alatt találod. A második begyűjtése kicsit nehezebb. Szintén ebben a teremben, a padlóban lévő lyuk melletti ajtón lépj be. Előtte érdemes menteni és fáklyát

gyújtani. Szaladj be, aktiváld a szemközti, majd a jobb oldalon lévő kapcsolót. A mennyezetről eközben veszélyes gyorsasággal ereszkedik a halált hozó szerkezet. Ne sokat toporogj, hanem ugorj a sarokban megnyílt aknába. Vedd magadhoz a második Ganesha-kulcsot.

A kulcslyuk-fallal szemközt találsz egy lejáratot a padlón. Ezen keresztül egy vízzel elárasztott szobába jutsz. A helyiségben három, nagyon erős áramlat uralkodik. Kettő jobbra és balra, a falakból kiálló tüskékhez húz, míg a harmadik lefelé. Beugrás után a három áramlat találkozási pontjára kerülsz. A kulcs mögötted van. A tüskés fal mindkét oldalánál egy-egy kapcsolót találsz. Ezek szolgálnak az áramlat kikapcsolására. Próbálj meg nagy ívben odaúszni a kapcsolóhoz, majd állítsd át őket. Vedd magadhoz amiért jöttél, mássz ki az üregből és helyezd el a kulcsokat a zárban. A háttérben megnyíló ajtó a pálya kijárata.

A Gangesz folyó

Rövid videó jelenetben láthatod, amint Tony a tutaján menekül előled.

Egyelőre ne nyúlj terepjáróhoz, hanem indulj el balra. Az ugrató, és a fal között háttal ereszkedj le, majd a létrafokok segítségével oldalazz el a következő kiszögelésig. Ugrándozz párkányról-párkányra, amíg nem jutssz a felső szintre. Itt megleled az *első titkos helyet*. Vedd fel ami kell, majd irány vissza a kiindulási ponthoz.

Pattanj fel a terepjáróra, a dombon ugrass át a szemközti területre. A második szakadéknál, amely teljesen keresztülszeli az utat, szállj le a járműről, majd ereszkedj le a kékes mélységbe. A falba épített létrafokok segítik a lejutást. Odalent megtalálod a *második titkos helyet*. Mássz vissza a terepjáróhoz, indítsd

be a motorját, és ugrass át a szakadékon. Hajts addig, amíg el nem érkezel a sárga ajtóig. Itt szállj le a járgányról, és menj vissza a legutolsó ugrató túlsó párkányára. Balról egy ajtó körvonalait látod. Ugorj át, majd kövesd a folyosó vonalát. Az első kanyarulatban egy kobra les ádozatra várva. Lődd le, aztán kússz végig a következő hosszú folyosón. Vigyázz, nehogy beleess a verembe. A folyosó újabb törésvonalánál egy másik kobra bújt meg. Likvidáld, majd ereszkedj le a verembe. Fordítsd el a kart, és a majmokat tedd hűvösre.

Nyergeld meg a terepjárót és indulj el a mentőkristály irányába. Kanyarodj balra, ugrasd át és kerül ki az akadályokat, majd a folyosó végében szállj le a járműről. A híd jobb oldalán látható egy párkány. Innét nyílik a *harmadik titkos hely* bejárata.

A terepjáróval hajts rá a hídra, a végén ugrass át a túlsó fensíkra. A következő elágazásnál fordulj balra és kerekezz fel a rámpán. A hajtűkanyarok után ugrass át a folyó felett, majd a létrafokok mellett célozd meg a túlsó partot. Hagyd a tisztáson a terepjárót, és a bal oldalon csusszanj le a lépcsőfokra. De mielőtt tovább tudnál haladni, néhány keselyű támad rád. Végezz velük. Ezután ugrándozz el a *negyedik titkos hely*hez, amely lentről nézve a barlang bejárata felett van. Lentről nem látható a magasság és a takarás miatt.

A barlangon áthaladva, a majomtámadást verd vissza, azután fordulj balra és szökellj át a következő párkányra. Vívd meg a harcod a keselyűkkel, majd keress egy kisebb kiszögellést. Ugorj át, huppanj le az alatta lévő területre, és rugaszkodj el a szemközti sziklarepedéshez. Kapaszkodj meg, oldalazz el jobbra és fedezd fel az *ötödik titkos hely*et.

A frissítő fürdőzés után kecmeregj ki a tóból, majd a vízesés mögött keresd meg a pálya kijáratát.

Kaliya barlangja

Az első elágazásnál fordulj balra. A következőnél szintén válaszd a bal irányt, majd a második folyosón (amelyiknél barna az alsó kövezet), kússz be a levezető nyílásig. Ezt pontosan a járat végében találod.

Az alsó szinten, helyezkedj kúszó-mászó pozícióba és fordulj balra. Kiérve indulj el jobbra. Egyenesen haladj a folyosón végig. Itt ismét válaszd a jobb irányt. A következő elágazásnál is jobbra érdemes menni. Ez az út egyenesen egy mentőkristályhoz visz.

Óvatosan ereszkedj le a sötét barlangba. A kobrákat kényeztesd el néhány lövedékkel, azután cselezd ki a fogadásodra előgördülő kőgolyót. Az újabb kígyócsoportot vedd kezelésbe.

Indulj el a folyosón, és a csúszda végén találkozol Tonyval. Ne sokat packázz vele, hanem tedd a következőket: az első főgonosz megsemmisítését akár az alapfegyverrel is könnyedén megteheted. Helyezkedj úgy a platformon, hogy folyamatosan tudj oldalszaltózni. Így mire a tűzlövedékek elérnének, te már biztonságban vagy.

A küzdelem után vedd magadhoz az Infada-követ, amely egy darabja a meteoritnak.

· *NEVADA*

Az igazság, a jelek szerint ideát van. Cél, a Szürkületi Zóna.

A nevadai sivatag

Első szekció: Fuss el a kaktusz mellett, majd a bal oldali utolsó bokor mögött megbúvó kígyót tedd ártalmatlanná. Az eközben, a levegőben körözö keselyűk agresszív támadását verd vissza. Haladj tovább. A tavacska vonalát követve, találsz egy járatot, amelyen végig-

haladva elérkezel egy csúszdaként funkcionáló ferde peremhez. Háttal ereszkedj le, kapaszkodj meg, és a jobb szélére oldalazva ess bele a verembe. Ezzel feltártad az *első titkos hely* rejtekét. Innét a kőtömb eltolásával tudsz kijutni.

Térj vissza a megkezdett útvonalra. Ugrabugrálj el a zöld színű fémtömbig, majd a jobb oldalán lévő kifutón szaladj végig. A katonai erők jelenlétét egy felröppenő lopakodó jelzi.

Innét ugorj át a szemközti párkányra, haladj a bokor irányába, ránts fegyvert és lődd le a mögötte alattomosan megbúvó csúszómászót. Ismét egy nagy ugrás következik a túloldali párkányzatra. A végénél szökkenj az alsóbb szintre. Állj szembe azzal a sziklavonulattal, amelyik takarásában van a zöld színű fémtömb, és ugorj át rá. Lehetőleg a bal oldalát célozd meg. A vonulat tetején, a kígyó lelövése után, szaladj a fémtömbhöz és ugorj bele a közepén tátongó üregbe.

A vízből kikecmeregve, egy kanyon fantasztikus természeti látványa tárul a szemed elé. Indulj el a vízeséssel ellentétes irányba, párkányról-párkányra ugrálva. Lődd le a levegőben körözõ keselyűt, és meg se állj az út végéig. Amikor már elfogyott az út a lábad alól, nézz át a kanyon túlsó oldalára, ott láthatsz egy három szakaszból álló kőlétrázatot. Ugorj át, azután ereszkedj le a legalsó szakaszára. Ügyelj arra, hogy Lara lába lógó pozícióba legyen (a kapaszkodás egy pillanatra felengedve). Oldalazz el jobbra, majd a felhúzódzkodás után ugorj be a *második titkos hely* rejtekébe.

Más út nem lévén, szökkenj a vízbe és ússz a vízesés közelébe. A vízeséshez képest, bal oldalon találsz egy kapaszkodót, mássz ki a vízből, húzódzkodj fel még egy szintet, és nézz át a túlsó oldalra. Ugorj át a víz túloldalán jól látható tömbre. NE akarj a peremében megkapaszkodni! Fordulj háttal a vízesésnek, majd

szökkenj át a közeli kőtömbre. Innét vedd szemügyre az indulási oldalt. Ugorj a kőbe vájt létrához, mássz fel rajta, és indulj el a már egyszer bejárt útvonalon, egészen a háromszakaszos kőlétráig.

A háromszakaszos létra tetejétől indulj el balra. Ugrálj el a bokorig, készíts ágyelőt a mögötte megbúvó kígyóból, azután oldalszaltózz a közeli párkányra. Megérkezésedkor ismételten feltűnnek a haditechnika repülő csodái.

Háttal ereszkedj le, kapaszkodj meg a perembe, egy pillanatra engedd el, majd ismét kapaszkodj meg. Ha sikerült a manőver, most egy peremmel lentebb vagy. Oldalazz el balra, húzódzkodj fel, a mennyezeti résekbe kapaszkodva haladj a fal irányába, majd mássz fel a barlangnyíláshoz. Itt találsz egy TNT-detonátort.

A párkányon állva, csinálj egy oldalszaltót a vízesés irányába úgy, hogy közben meg tudj kapaszkodni a ferde tetejű peremben. Oldalazz el balra, a széléhez érve húzódzkodj fel, azután szemrevételezd a terepet. Ugorj a vízesés barlangjában lévő legközelebbi párkányra. Ezen az útvonalon szökdécselj el a soron következő nagyobb száraz partszakaszra.

Az új területre lépve, láthatsz egy olyan kőképződményt, amely alatt félember magasságú rés van. Kússz be alá, majd a feltárt üreg falán kapaszkodj fel a *harmadik titkos hely* színhelyére.

Az utadat folytatva, csendesítsd el a sziszegő kígyót, majd a gépet megkerülve a karbantartót. Mássz fel a vízterelő gépezet tetejére, azután fuss végig az üres mederben. A végénél mássz ki a bal oldalon, és a bokor mögötti kígyót, valamint az égen röpködő keselyűket ítéld golyó általi halálra. A két leáramló víztömeg után, a tározó sarkában húzd meg a kart. A két sárga színű pillér közötti nyíláson ússz be, és rögtön a bejárat után állítsd át a karos kapcsolót. Néhány méter megtétele-

vel, a jobbos kanyar után feltűnik egy újabb kapcsolókar. Kezeld ezt is, majd tovaúszva feljutsz a két leáramló víztömeg tetejére. A folyosó végében keresd meg a nyomógombos kapcsolót, és az aktiválása után ereszkedj le a vízzuhatagon. Menj vissza a vízterelő gépezet lábához, oda ahol lelőtted a karbantartót.

Kerüld meg a gépezetet, és indulj el arra amerről jöttél. A tűsziklánál fordulj jobbra, a liftnél semlegesítsd a rád rontó karbantartót, és a liftről vedd magadhoz a TNT-detonátor kulcsát. A már bejárt útvonalon térj vissza a detonátorhoz.

Robbants! Ezután, csinálj egy oldalszaltót, de csak akkor ha nem akarsz egy leguruló kőgolyó martalékává válni. Menj le a robbantási területre, a zöldes fényű rés bal oldalán húzódzkodj fel a párkányra, fordulj meg, és a jól látható szegélyeken ugrálva, hagyd el a vermet.

Második szekció: Fuss el a karbantartók telephelyét övező fémkerítés mellett, egészen a sziklafalig. Lehetőleg ne érj a kerítéshez, mert mint a figyelmeztető táblák is mutatják, áram alatt van. A sziklafalba vájt üregbe mássz be, majd amikor elágazik az út, válaszd a felfele vezetőt. A kellemesen hűs vízben mártózz meg. A barlang közepén található oszlop túlsó oldalán állítsd át a karos kapcsolót, azután térj vissza az elektromos kerítéshez.

A kerítés mellett futva, a fém járólapokon láthatsz egy homok felfúvást. Ennél a pontnál fordulj balra, és menj le a barlangjáraton. A bokornál két kígyó próbálkozik a megmarásoddal. Készíts belőlük csizmaalapanyagot. Miután a kígyóveszély elmúlt, menj be a barakképületbe és kezeld a kapcsolót.

Menj vissza arra a helyre, ahol választanod kellett az útirányok között, de most ne fel, hanem lefele indulj el. A járaton túljutva, két támadó próbál puszta ököllel

ártalmatlanná tenni. Ne hagyd! A karbantartók megnyuvasztása után mássz fel a tározóba, a víz alatti járatban lévő kart húzd meg, majd a feltáruló ajtó nyílásán keresztül ugorj a szomszédos telepre.

A két farmerruhás karbantartó leverése után menj a túlsó épületbe és próbáld meg elkötni a terepjárót. Érkezésedre két farmerruhás úr rohan elő, és határozott nemtetszésüket próbálják kifejezni. Barátságos arccal lődd le őket. Pattanj fel a járgányra, hajts a másik épülethez és kaptass fel az oldalánál lévő feljárón. Állj meg a tetőn, vedd fel a generátorszoba kódkártyáját, azután ereszkedj vissza a földre.

Lépj be az első barakképületbe. Pár lépés megtétele után fordulj meg, és likvidáld a szakállas támadót. A belső helyiségbe használd az imént felvett kódkártyát. Az ajtó megnyitásával készülj fel egy újabb támadásra. Az öreg muksó két vállra fektetése után lépj be a generátorszobába, áramtalanítsd a kerítést, azután hagyd el az épületet. A terepjáróval gurulj a főbejárathoz, majd nyisd ki a kaput. A telep elhagyása után, a balról található járaton döcögj le, azután teljes sebességgel hajts fel a kőrámpán.

Szigorúan őrzött létesítmény

Első szekció: Börtönben vagy. Ugorj a cella ablakába úgy, hogy megszakítsd a helyiséget őrző lézersugarakat. Ténykedésedre feltárul az ajtó, és egy jól megtermett katonai rendőr viharzik be a zárkádba. Rohanj el mellette, majd a nyitott folyosón gyorsan nyisd ki valamelyik cella ajtaját. A mögüle előrohanó fegyenc a védelmedre kel, és pépesre veri a szadista KR-t. Ezt nem pusztán barátságból, hanem az őrzője iránt érzett olthatatlan szeretetéből teszi.

Menj a fémhíd túlsó oldalára. A nyitott zárkában told a ládát egyszer előre, majd kússz be a szabaddá vált résen. A következő ládát szintén told meg egyszer, azu-

tán kétszer a mellette lévőt. Térj vissza az előző ládához, húzd meg kétszer, kússz körbe az imént használt résen, majd menj az utoljára mozgatott láda mögötti helyre. Tárd fel az első *titkos helyet*.

Kapaszkodj fel a párkányra, majd a szögesdrót csapdákra ügyelve, óvatosan fuss végig a szellőzők járatán. A végénél kezeld a kapcsolót, ereszkedj le a mögötted megnyíló aknába, és a zöldes fénynél oldalazz el balra. A folyosón haladva, az első csapóajtót ugord át, a lámpatestnél lévőn pedig ess le. Gyorsan fuss az oltalmat nyújtó üvegfal mögé, kezeld a kék-piros fali kapcsolókart, majd nézd végig, ahogy az őrt laposra veri az egyik fegyenc. A már ártalmatlan katonától vedd el az "A" jelzésű kódkártyát, és használd az üvegfal melletti rácsos ajtó kártyaleolvasójánál. A folyosón fuss végig, fordulj balra, majd menj keresztül a mosdón. A raktárszobában mozgasd el a távolabbi ládát a mennyezeti réshez, kapaszkodj fel rá, azután a felsőbb szinten állítsd át a kék-piros kapcsolót. A vízzel elárasztott szobában ússz a hozzád legtávolabb lévő sarokba, és a mennyezeti nyíláson keresztül távozz a területről.

Lépésben indulj el a fény felé. A folyosó végénél látható talpalatti nyílás, a konyhába vezet. Lehetőleg ne ess bele, hanem csinálj egy oldalszaltót, és folytasd a felderítést az utána következő folyosón. A szabad területre érve mozogj óvatosan, mert két szögesdrót csapda várja az óvatlan érkezőt. Túlélve ezeket, a járat végében ereszkedj le, és a zöld fénnyel megvilágított helyiségben kezeld a kék-piros kapcsolót.

Térj vissza a konyhai lejáróhoz, ereszkedj le a nyílásba, majd sebtében hagyd el a konyhaművészet alkotótermét. Először a narancssárga derengésben úszó ajtót nyisd ki, mert a másik mögül, egy rendkívül agresszív KR fog előrontani. Ezt az ügybuzgó katonát el kell csalnod az egyik rabhoz elbeszélgetésre. Szerencsésebb len-

ne, ha a problémamentes leszerelése érdekében először végigjárnád a börtönblokkhoz vezető utat. Így nem tévedhetsz el, és ez által nem érhet meglepetés.

A katonai rendőr leverése után menj a kameraszobába, (ez az a hely, ahonnét előrohant az előbbi KR) és kezeld a szellőző kapcsolóját. Kapaszkodj fel a konyhai ventilátorokhoz, ügyesen kerüld ki őket, majd háttal csússz le a lejtőn. Kapaszkodj meg a perembe, oldalazz el balra, ereszkedj le, és a résbe felhúzódzkodva mássz végig a szellőzőnyíláson. A létra használata után, némi mozogással hívd fel magadra a rab figyelmét, erre ő szabaddá teszi számodra a kijáratot. Mássz ki, fuss végig a folyosón, majd a végében fordulj jobbra. Kapaszkodj fel a ventilátor rácsozatán, és készülj fel egy újabb KR támadására. Ezt a veszélyhelyzetet könnyedén meg tudod úszni, ha sikerül úgy elillannod a katona mellett, hogy nem vesz észre. Ebből következően, nem fog követni, se molesztálni.

Fuss végig a folyosón, kiérve fordulj jobbra. Haladj el a láda mellett, majd válaszd a bal irányt. Ereszkedj le az alsóbb szintre, és szabadítsd ki a cellájából az aktuális védelmeződet. Láthatod, hogy a rab elébe siet az eseményeknek.

Az elhullott KR-től vedd fel a "B" jelzésű kódkártyát, majd menj az üres medence melletti falhoz, és nyisd ki vele az ajtót. Bent állítsd át a kapcsolót, hagyd el a szobát, kerüld meg a ládát, de most ne balra, hanem jobbra indulj el. A terület végében ereszkedj le a létrán, és használd az iménti trükköt. Az udvarra érve rögtön fordulj balra, menj végig a folyosón, és a közelebbi ajtót nyisd ki. A zárkából előrontó két rab vérebként veti rá magát a megszeppent katonai rendőrre.

Zsebeld ki az emberi maradványt, vedd el tőle a sárga biztonsági kulcsot, menj az udvar távolabbi pontjára, és használd az ajtónál. Szaladj be a folyosón és meg se

áll addig a pontig, amíg egy KR videója be nem villan. Ekkor állj meg, kússz be a folyosó jobb oldalán lévő üregbe, haladj el az üvegfal mellett, majd nagyon óvatosan ereszkedj le az alsóbb szintre. Földet érve, helyezkedj ismét kúszó pozícióba (azért, hogy a katona észre ne vegyen), és haladj a kék-piros kapcsolóig. Kezeld a kart úgy, hogy az őr pont belesétáljon a piros lézernyalábba.

A feltáruló ajtó előtt ugord át a lézersugarat és haladj végig a járaton. A végében ereszkedj le az alsó párkányra. Szaladj fel két lépcsőfordulót, majd huppanj le az utolsó előtti lépcsőfokról az alsóbb szinten lévő párkányra. Húzódzkodj fel a járatba, szaladj rajta végig, azután ess le a megfigyelő terembe. Kezeld az üvegfal melletti kapcsolót. Nyisd ki az ajtót, fordulj jobbra, majd a már bejárt útvonalon menj a lépcsőzet legutolsó fokára. Húzódzkodj fel a szatellit tányérhoz, és ugorj a végtelen mélységűnek tűnő üregbe.

Második szekció: A kellemes zuhanás után, némi úszólecke következik. Próbálj a fenéken maradva, a medence közepe felé úszni. Amikor már majdnem odaérsz, és az áramlatok kiegyensúlyozzák egymást, húzd fel Larát a mélységből. Mássz ki a vízből, ugorj át a legsötétebb oldalra. Innét ugrálj el a zöldes színű járathoz. A kőtömb előtt az alsó, utána a felső sarokpárkányról érdemes ugorni.

A zöldes színű járat végében állítsd át a kék-piros kapcsolót. Utána ugorj vissza a vízbe, és a medence alsó sarkában lévő üregbe ússz be. A sötét kúszófolyosón várd meg míg az őr elhalad balra, mássz ki, és fuss el jobbra. A legközelebbi létrán mássz fel, fuss végig a járaton, a végénél kerüld meg az építményt, ismét létrázz. A járatban CSAK lépésben szabad haladni, így Larát a keresztfolyosón posztoló őr (mivel

háttal áll és csak zajra fordul meg) nem veszi észre. Fontos még tudni, hogy ez a katona őrzi a második titkos hely kulcsát, és bejáratát. Majd ha megszerezted a pisztolyod, ide vissza kell térned.

A folyosón végighaladva lépkedj jobb irányba. Az ajtó előtt állva jobb kéz felől láthatsz egy üreget. Kapaszkodj fel, zsebeld be a kulcsot, majd lépésben hagyd el a területet.

Térj vissza a kiindulási pontra. Menj tovább a folyosón, és az üvegfal mellett használd a frissen szerzett sárga biztonsági kulcsot. Az itt található létrán kapaszkodj fel, majd ereszkedj le a medencébe.

A medencében, a középső járaton ússz be, majd a végénél a kijárathoz közelebb lévő párkány mellett bukj a felszínre. Húzódzkodj fel rá, és a másik párkányt megcélozva ugord át a sárga lézersugarakat. Tempózz keresztül az újabb vizes járaton. Elhagyva, és a kúszást befejezve, a bal oldali ládákra mássz fel, majd a mögöttük lévő ajtón belépve, vedd fel a hőn áhított pisztolyod. A szoba elhagyása előtt, az ajtónál nézz körül. A fegyvereidet őrző biztonsági rendszer aktiválódott. Óvatosan hagyd el a terepet.

Elérkezett az idő a második titkos hely felderítésére. Látogasd meg a katonát, lődd le, vedd el tőle a kulcsot, és nyisd ki a *második titkos hely*et elzáró ajtót. A felkutatás után térj vissza arra a pontra, ahonnét visszafordultál.

Indulj el a futószalaggal párhuzamosan felfelé, lődd le a támadót, csald le a KR-t a rabhoz, csak azért, hogy ő se unatkozzon. A katonai rendőr nyomában lihegő, többi célpontot is kényeztesd el egy kis ólommal. A felső alagút kijáratánál, amikor meglátod a KR-t, azonnal fordulj meg és lődd le a kutyáját. Az állat lelövésével ártalmatlanná, azaz passzívvá válik a gazdája. Nem támad, meg se moccan. Kiváló célpont.

Lődd le, vedd el tőle a kék biztonsági kulcsot, azután mássz fel az alagút bejáratánál lévő lépcsőn. Használd a kulcsot, majd a szobába lépve készülj fel egy KR támadására. Az őr legyűrése után, a két kapcsoló közül csak az ajtóhoz közelebbit aktiváld, a másikkal ne foglalkozz.

A futószalag aljánál kapaszkodj fel a ládára, mássz fel a létrán, majd a mennyezeti áthidalók rácsán lengj a gurguláző emelő irányába. Miután stabil talajt ért a lábad, húzódzkodj fel a mennyezeti nyíláson keresztül a felső szintre, és lődd le tehetetlenül rohangáló katonát. Vedd el tőle a sárga biztonsági kulcsot, ereszkedj vissza a földre, és nyisd ki az átjáró rácsos kapuját. Fuss végig az alagúton. Kiérve, balról egy eszement katona nyit rád tüzet. Teljes lelki nyugalommal lődd szét a seggét.

Kerüld meg a kamiont, lépj az épületbe, majd az őrt lődd szitává. Dolgod végeztével szállj fel a kamionra.

51-es szektor

Első szekció: A saját dolgod megkönnyítése érdekében, ne az alapfegyverrel, hanem mondjuk, a Desert Eagle-vel a kézben indulj el. Ennek a magyarázata az, hogy rendkívül gyorsan, meglepetésszerűen kell az ellenfeleket taccsra vágnod. Ha ez nem sikerül, és riasztani tud az őr, ajtók és egyéb nyílások örökre bezáródnak előtted.

A folyosó törésvonala mögül előrohanó őrt azonnali hatállyal tedd ártalmatlanná. Haladj tovább a folyosón, a piros neontáblától balra, vedd fel az MP5 típusú gépfegyver. A helyiségben található kék-piros kapcsolóhoz ne nyúlj. Menj ki a folyosóra, kezeld a fali kapcsológombot, majd mássz be a nyíláson. A lézerpásztát cselezd ki, fuss el jobbra, és hagyd el a járatot. Az utolsó szellőzőakna még hátra van. Kússz be a járatba, a kö-

zepénél állj meg, várd meg, míg az őr elmegy jobbra, gyorsan hagyd el a kúszófolyosót és lődd le. Ha sikerrel jártál, nem tudott riadóztatni, és így nem kell a piros lézersugarakat kerülgetned.

Haladj tovább. Óvatosan mássz át a zöld lézersugarak alatt, fuss végig az emelkedő folyosón, és kiérve azonnal szedd le a tébláboló katonai rendőrt. Gyorsaságod elismeréséül, a láda mögötti ajtó nem zárul be. Az üvegfolyosó végében kezeld a kapcsolót. A leesés előtt, érdemes az udvaron futkosó őr mozgását megfigyelni.

A zuhanás után meglepetésszerűen lődd le az őrt, a zöld pillérek közötti járatba ereszkedj le, azután állítsd át az ott talált kék-piros kapcsolót. Járj körbe, a sarokban ess egy szinttel lejjebb, lődd le az őrt, és tárd fel a mentőkristályos alagútban az *első titkos hely*et (a bejutás csak akkor biztosított, ha az első őr nem vett észre). A másik kúszófolyosón végében állj rá a rácsra, és zuhanj egy szinttel lejjebb.

Második szekció: A feléd rohanó katonai rendőrt lődd le, indulj el a piros fényt árasztó törésvonal felé, és szabadítsd ki a rabot. Rögtön akad munkája.

Az üvegpadlón menj keresztül, a bal oldali kúszófolyosón haladj végig. Érkezésedre a rab már megtisztította a területet. A folyosó beugrójában, ahol három nyitott ajtót látsz, légy körültekintő. Ugorj úgy, hogy a piros fényt árasztó ajtóhoz a legközelebb kerülj, majd a feltáruló nyílás mögötti fegyverest kaszáld le. Ha jól alakulnak a dolgok, mire megfordulsz, a másik katona már fekvő pozícióban van. Kapcsold át a kék-piros kapcsolót, azután menj a másik helyiségbe, és kússz végig a megnyitott járaton. A zöld lézersugarakat oldalszaltóval ugord át, semmisítsd meg a félhomályból elősunnyogó KR-t, majd a járat végén fordulj jobbra. A

silóban, a rád tüzetnyitó katonát likvidáld, vedd el tőle a kódaktiváló diszket, azután menj vissza az elágazási ponton túlra.

A terembe lépve, indulj el az üvegfallal párhuzamosan, ereszkedj le a padlóra, (vigyázz a zöld lézersugarakra), majd a közeli terminálnál használd a diszket. Fordulj meg, szaladj az emelvényhez, húzódzkodj fel rá, és a lilás derengésű rácsozatot lődd szét. Mássz be mögé, azután derítsd fel a *második titkos hely* rejtekét.

Hagyd el az üreget, állj a futószalagra, ugorj a közeli létrára és mássz fel rajta. A felsőbb szinten megbúvó katonai rendőrtől a biztonsági kulcsot vedd el, ereszkedj le, majd hagyd el a termet. Fuss keresztül a silón, a folyosó végében használd a kulcsot, azután lődd hátba az elmélázott őrt. Ereszkedj le a nyeregvasút aknájába, indulj el balra, és a végében lévő létra használata után állítsd át a kapcsolót. Leereszkedve, bújj keresztül az elektromos nyereg alatt, haladj a meghívott kocsi irányába, majd a létra megmászása után ugorj a jármű tetejére. A szerelvényről húzódzkodj fel a felső járatba, szaladj keresztül az első rácsozaton, és kapaszkodj meg a mennyezetbe. Cselezd ki a lézerpásztát, ereszkedj le az alsóbb szintre, azután ugorj át a túloldalra. Ugrás közben lődd le a katonát. Szaladj végig a hosszú folyosón, likvidáld az őrt, juss keresztül a zöld lézersugarakon, majd az UFO-csarnok mellett elhaladva, a folyosó végében mássz át a ládákon. A termet őrző katonai rendőrt tedd hűvösre, kapaszkodj fel a középen elhelyezkedő építményre, és a zöld jelzésű oldalról rugaszkodj el. Kezeld a kapcsolót, ereszkedj le, szórakoztasd el az előrohanó őrt, majd mászd meg a piros jelzésű oldalt is. A kapcsoló kezelése után ismét egy katonai rendőr ront elő a folyosó mélyéről. Trancsírozd fel, azután az imént leírt sorrendben kezeld a kapcsolókat, majd rohanj át az időzáras kapun.

A sikeres manőver után, a nagyteremben állítsd át az öt kapcsolót, majd a csapóajtón távozz.

Az UFO csarnokában a falon, a létra mellett kezeld a kapcsolót, mássz fel a létrán a megfelelő magasságba, és csinálj egy hátraszaltót. Balról a második és a harmadik pillér között találod a *harmadik titkos hely* bejáratát.

A titkos hely felderítése után térj vissza az iménti kiindulópontra, ugorj a másik rácsos kifutóra, és az UFO tetejéről vedd fel az indítóterem kódkártyáját. Ettől a ponttól egy kicsit visszafelé kell haladni.

A nyeregvasút és a siló közötti folyosón ereszkedj le az aknába, állítsd át a kék-piros kapcsolót, azután használd a kódkártyát. A szabaddá vált nyomógombot kezeld, majd amilyen gyorsan csak lehet, fuss a háttérbe lévő ajtó mögé. Sikeres ténykedésed eredményekét, Lara nem fog ropogósra sülni.

Irány a siló. A járat végéhez közelebb eső létrán mássz fel, egészen a felső szintig. A KR-t olmozd meg, kezeld a kék-piros kapcsolót, azután indulj el a folyosón. A lézerpásztánál kapaszkodj a mennyezeti rácsozatba, haladj keresztül a kúszó szakaszon, egészen a járat végéig. Húzódzkodj fel, lődd le az őrtoronyba ásítozó katonai rendőrt, majd a folyosóról kiérve, balról a másik őrt. Újabb ellenfélre, a zöldes fényt árasztó lejáróból nyíló szobában lelhetsz. Semmisítsd meg, vedd magadhoz a kódaktiváló diszket, kezeld a kék-piros kapcsolót, majd hagyd el a területet az udvaron megnyílt csapóajtón keresztül.

Az UFO-csarnok túlfelén lévő terminálnál használd a kódaktiváló diszket. Menj az UFO-hoz, mássz fel a belsejébe, húzódzkodj fel a második szintre, és lődd le a katonai rendőrt. A harmadik szinten, rohanj a terem közepén elhelyezkedő emelvényhez, és gyorsan vedd magadhoz a meteorit darabot.

A CSENDES-ÓCEÁN DÉLI SZIGETVILÁGA

A játék következő része három olyan epizódból áll, amelyet tetszés szerinti sorrendben játszhatsz végig, (a másik kettő a londoni és a nevadai epizód), mielőtt eljutsz az utolsóhoz, az antarktiszi fináléhoz. Lara, ebben a menetben elég kemény. A körülmények arra kényszerítik, hogy elbánjon pár szerencsétlen fidzsi kannibállal és amerikai rendfenntartóval. Sőt, mintha ez nem lenne elég, hősnőnk lecsap a British Múzeum szegény öreg kurátoraira is, akiknek utoljára akkor volt részük némi izgalomban, amikor kiásták Tutankhamont és elszenvedték az évszázad átkát.

A part menti falu

Első szekció: Rögtön az elején, amikor Lara az óceánban a halakkal szórakozik, ússz be a jobb oldali kis öbölbe. A meder közepén egy kékes színű négyszögletes kövön találod a csempészek kulcsát.

A szárazföldön állj a kövér és a sovány törzsű pálma közé (úgy, hogy a sárga földkupac a hátad mögött legyen) és ugorj vissza a vízbe. Tempózz a legközelebbi különálló sziklához, majd húzódzkodj fel rá. A szikla magasabb csúcsa az *első titkos hely* felé mutat.

A parton keresd meg a kunyhót, lépj be, majd használd a csempészek kulcsát. A mögötted megnyíló üregbe ereszkedj le, és menj végig a folyosón a következő teremig. A vízzel telt barlangban szedd le a krokodilokat és a hídról lövöldöző kannibált, majd ugorj rá az előtted lévő kőtömbre. Ezen az úton haladva elérkezel egy híd alá. Kapaszkodj meg az aljában, és mássz át a túloldalra. Ugorj párkányról-párkányra, míg közvetlenül a belépési pont fölé nem érsz. Itt kapaszkodj meg

a mennyezetbe, és indulj el a híd irányába. Menj keresztül a hídon, és ugorj balra az oldalsó csúszdára. A végénél rugaszkodj el, markold meg a létrát, mássz fel rajta és likvidáld a kannibált. A következő kiszögellés (ahol a bennszülött állt) közepéről ugorj a szemközti fal irányába, oldalazz el balra, majd a platformról libbenj át a túlsó sziklaperemre.

A szabad levegőn, amint ráléptél a függőhídra, fordulj jobbra. Ugorj át a szemközti párkányra, majd az azután következőre. Itt találod a *második titkos helyet*.

Ereszkedj le a szakadékba, intézd el a bennszülöttet, vergődj át a mocsáron, majd kapaszkodj fel az első bal oldali fára. Innét húzódzkodj fel a sziklapárkányra, vissza a fára és fuss az első vörös kígyókőig. Miután felvetted, menj a sziklafalba vájt üreghez, és tárd fel a *harmadik titkos helyet*.

A fáklyánál ugorj a vízbe. A sodrás által egy alacsonyabb szinten elhelyezkedő párkányon landolsz. A vízesés mögötti barlangban vedd magadhoz a második kígyókövet. A párkányról ugorj át a szemközti falra épített létrára, és mássz fel rajta.

A tisztáson húzódzkodj fel a kőtömbre, majd kapd elő a stukkered, és tedd hűvösre az alkalmatlankodót. A harmadik kígyókőért ugrálj fel a fáklyához.

A begyűjtött kövekkel nyisd meg az utat a bennszülöttek falujához.

Második szekció: Ezen a területen állandó a bennszülött támadás. Azért nem írom le a felbukkanásuk helyeit, mert erről szólna az egész leírás. Légy résen, bármikor támadhatnak...

A faluban haladj a főúton, majd az elágazásnál válaszd a jobb irányt. A mocsár és az épület közötti kőről ugorj a kerékhez és forgasd el.

Térj vissza az elágazáshoz és fordulj balra. Kövesd a

kitaposott út fővonalát. Az ingoványos kunyhónál látszólag véget ér az ösvény, de te csak menj tovább. Az ikerkunyhók és a létrás ház között kapaszkodj fel a magasabb területre, majd az előtted lévő építményben forgasd el a kereket. Térj vissza a fára épített kunyhóhoz, és mássz fel a létrán. Az ablakából ugorj a kőépület bejáratához. Fuss a folyosón, a tüzekkel ellentétes irányba, és a nyíláson keresztül ugorj a közeli nádépítményre. A túlsó kunyhó tetejéről csússz le a következő kalyiba tetejére, de légy óvatos, mert könnyen meghalhatsz. Az út végén találsz egy piros korlátos házikót, amelyben egy újabb kerék várja, hogy elcsavard a fejét.

A kőépületben biztonságossá vált az átjutás. Szökkenj fel a rácsra, fuss végig rajta, majd a folyosó végében állítsd át a kapcsolót. Menj végig a feltáruló folyosón, forgasd el a kereket, és ereszkedj le a faluba.

A vízesésnél, a vízben találsz egy lejáratot. Ússz be, de vigyázz a krokodillal, mert ma nincs barátkozós kedvében. Ha a találkozót sikeresen túlélted, akkor egy létra van előtted. Szuszogd ki magad, majd mássz fel rajta, kelj át a hídon, és ugorj a szemközti kunyhó verandájára. A többi már megy magától...

A lezuhant gép

Első szekció: A pasitól kapott térkép segítségével, (keresd az “Items” menüben) evickélj át az ingoványon. Az utolsó “X”-szel jelölt helyről ugorj a sarokban lévő levélre, majd húzódzkodj fel *az első titkos hely*hez.

A mocsáron és az erdős szakaszon túljutva egy ősgyík ront az életedre. Szabadulj meg tőle és indulj tovább.

A repülőgép roncsánál újabb ősgyíktámadást kell elszenvedned. Ha ezt a kedves lényt is sikerült megspékelni néhány ólomlövedékkel, indulj el a szerencsétlenül járt gépmadár orra irányába. A barnás földkupaccal szemben találsz egy üreget. Mássz le, majd kiérve,

egy föld alatti barlangba érkezel. Számíts két dínó támadására. Mássz fel a középső fára, és huppanj át a szomszédos növény ágaira. Itt találod a *második titkos helyet*.

Csússz le a csúszdán, öld meg a kis dínókat, majd fuss a kráterhez. Vedd magadhoz Bishop parancsnok kulcsait, és uzsgyi! A félhomályból előtűnő T-Rex dermesztő látványt nyújt. De Te ne törődj semmivel, hanem fuss teljes erődből a csúszda melletti ajtóhoz, amelynek üregéből biztonságban tudod leszedni a királygyíkot. Ezután húzd le a kart, és menj a gázló melletti kapcsolóhoz. Fáklya jelzi a pontos helyét. Kezeld, majd térj vissza az előző kapcsolóhoz és lépcsőzz fel. Készülj egy éhes dínó támadására.

Második szekció: Folytasd az utad a repülőgép mellett. Ugorj fel a kis dombocskára és várd meg, amíg a katonák leszedik az ősgyíkot.

A vízesés melletti járaton kelj át. Az ajtajában állj meg, és várj addig, amíg a katonák végeznek a dínóval. Ezután a jobb kéz felőli kőkockára húzódzkodj fel, majd a falnak támaszkodva lődd le a fán ólálkodó lényt. Mássz fel a borostyánnal befuttatott kőfalon, és csinálj két hátraszaltót. Ha sikeres volt a manőver, most a fa egyik ágán álldogálsz. Ugorj vissza a csúszós párkányra, és oldalazz el jobbra. Néhány jól irányzott ugrás után egy mentőkristállyal gazdagíthatod a készleted. Itt jegyzem meg, hogy a *harmadik titkos hely* nem más, mint a vízesés felé mutató faág. Mássz fel rá.

Miután végeztél a fán kószáló dínóval, vedd szemügyre a láncon lógó tetemet. Lőj bele, és ezzel a piranháknak tálaltad az ebédet. Ugorj a vízbe, húzd meg a kart, majd mássz ki a túlparton. A dínópajtást küldd a másvilágra. Lépj a sötét terembe, de vigyázz, mert egy újabb ősgyík feni rád a fogát. A helyiségben három kart kell meghúz-

ni, mindegyik aktiválása után fejek fognak a porba hullni. A dobogóról evickélj fel a felső szintre, és vedd magadhoz Tuckerman hadnagy kulcsait. Gondolom, hogy ezután már mondanom sem kell, de egy nyáladzó gyilkológép liheg a nyakadban. Részesítsd kegyeidbe.

A repülőgép oldalsó bejáratától balra húzódzkodj fel a gépmadár tetejére. A fent található nyílásba ereszkedj le, majd semlegesítsd a dínót. Caplass a pilótafülkébe, és helyezd a kulcsokat a zárakba.

Az alsó szinten, a lilás derengésnél állítsd át a kapcsolót, menj a gépágyúhoz és TŰZ! A területet elözönlő gyíkokat, amilyen gyorsan csak lehet, lődd szét. Miután újból "kihaltak", célozd meg a bal oldali három torony közötti falat. A leomló törmelékek között kutasd fel a pálya kijáratát.

A Mabudu szakadék

Első szekció: Pár lépés után két gyíkszerű zöld lény tör az életedre. A feltrancsírozásuk után ereszkedj le a part alatti sziklás részre, és néhány jól irányzott ugrással kerülj a túlpartra. Vigyázz a tajtékzó habokkal, mert könnyű halált ígérnek.

Válaszd a bal irányt, majd a kőhíd aljába kapaszkodva térj vissza a kiindulási oldalra. Ismét egy kis kézmunka következik. A sziklapárkányra visszamászva nézz körül, szemléld a vidéket. Balról a mohás kőzet fölött, láthatsz egy barlangbejáratot. Megközelíteni csak úgy lehet, ha a nyílás elé ugrasz a vízbe. Elsüllyedni nem fogsz, ugyanis megtart egy nem látható kőszirt.

A barlang bejáratát elhagyva balról egy ajtó látható. Indulj el jobbra, és keresd meg azt a kart, amely az imént említett ajtó nyitására szolgál. Útközben légy óvatos és körültekintő, mert néhány zöld ördög macerálni fog. Visszafelé, a szúrós csapdák helyétől, csak a falon mászva tudsz közlekedni.

Második szekció: Csodálatos természeti látvány tárul a szemed elé. Lesz időd megutálni.

Ugorj a mini Niagara párkányára, majd a vízfüggönyt átlépve, felcsendül az *első titkos hely* szignálja. Kapaszkodj meg a mennyezeti növényzetben, és libegj el a túlsó nyílásig. Mentsd az állást. Egy elegáns ugrással célozd meg a szemben lévő oszlop tetejét. A következő pillért hagyd ki úgy, hogy rögtön a mentőkristály utáni peremre érkezzél.

A folyosón röpködő, mérgezett nyilak várják az erre látogatókat. Hasalj le és kússz át a veszélyes területen. A csúszdázás örömei után, egy kisebb lagúnában landolsz. A mennyezetben kapaszkodva, evickélj át a piranhákkal teli víz fölött. Némi csúszás-mászás következik.

A vízesésnél fuss neki, és ugorj át a szemközti sziklafalra. Felhúzódzkodás után, nézz körül a párkányon. A barlang bejáratához képest jobb oldalon láthatsz egy korlátmagasságú falat, ennek a felületnek az alsó részére kellene eljutnod. Állj távolabb tőle és csinálj egy hátraszaltót. A megkapaszkodás pillanatában, felcsendül a *második titkos hely* szignálja. Ereszkedj le a mesterséges párkányra. Ebből a pozícióból egy kicsit visszafelé kell haladnod. A nemrég elhagyott vízesés túlsó oldalánál, keress egy alacsonyabb pontot és ugorj át. Ismét tedd meg a már bejárt útszakaszt.

A barlangban nemcsak a kenu, hanem két régi ismerős is felbukkan. Jutalmazd őket kellőképpen. Ereszkedj le a medencébe, majd keresd meg a kijárati ajtót nyitó kart. Szállj be a kajakba és indulás.

Harmadik szekció: Az első zuhatagnál próbáld a csónakot, a jobb oldalon tartani, különben némi áldás hullhat rád.

Mielőtt áthaladnál a lengőkések között, evezz a leg-

közelebbi vízeséshez, és kelj át a zöld jelzésen. Ezzel a manőverrel elhárítottad az első veszélyt. Ereszkedj le a kikapcsolt lengőkések között.

A második pár lengőkés után, balról látható több vízesés. A legtávolabbi alatt, ahol a mentőkristály látható, meghallgathatod, a *harmadik titkos hely* szignálját.

A dugós csarnokban evezz fel a zöldes színű vízzuhatagon. Révbe érve lődd le a feléd rohanó gyíkembert, majd a vízben lubickoló krokodilt.

Negyedik szekció: A mennyezetbe kapaszkodva haladj keresztül a helyiségen. A tűzköpőknél ügyelj a helyes időzítésre. Az út végén egy párkányon landolsz. Ugorj át a szemközti oldalra, haladj a kijelölt útvonalon, majd ereszkedj le az alsóbb szintre. Indulj el balra, és az első adandó alkalommal mászd meg a falat. A végénél lévő párkányról kapaszkodj meg a mennyezetben, és indulj el a tűzköpő felé. Az elágazásnál fordulj jobbra. Miután stabil talajt ért a lábad, indulj el a lengőkések irányába. Ugorj át arra a felületre, amire a gyilkos penge fel van szerelve. Ezután fordulj meg, és lendülj át a szemközti falra. Kapaszkodj meg a növénylétrában, majd hosszas falmászás után, a vízesés tetején kötsz ki. Itt keress egy újabb lejárót.

Az első két golyót, gyerekjáték kicselezni. A harmadiknál, rohanj végig a hídon, és csinálj egy oldalszaltót balra. Ha a híd közepéről indítod a szaltót, és még kétszer megismételed, esélyed lesz a negyedik görgeteg kicselezésére.

A vizes területen ugorj a szemben lévő párkányra, majd a falba kapaszkodva oldalazz el a következő kiszögellésig. Innét egy kis kúszás következik, azután pedig néhány akrobatikus mutatvány.

A szilaj folyóban lévő köveken keresztül, ugrálj el a drótkötélpályáig.

Az épületben, mássz fel a koponyalétrán és verd vissza a jobbról érkező támadást. Ha végeztél a gyíkemberrel, balról keresd meg a kapcsolót, és állítsd át. Indulj el a faragott kőmaszkokkal díszített folyosón, de légy óvatos, mert egy újabb zöld lény támad rád.

Ülj bele a kajakba, evezz ki a nagycsarnokba, és merülj alá az örvényben.

Az alsó szinten először egy, majd a kapcsoló kezelésével még két krokodil tesz üdvözlő látogatást. Nem valami barátságosak.

Puna temploma

Rég nem látott ismerősök köszönnek rád. Üdvözöld őket, érdemük szerint. A hullájuk helyére, vagy a harmadik lépcsőfokra állva, mérd be a következő áldozatot, célozz és lőj. Az utóbbi tetem helyén ácsorogva, várd be az utolsó bennszülött harcost.

A kúszó-mászó gyakorlat után, az új helyszín láttán. gondolom még a lélegzeted is eláll. Meg tudom érteni. Az első látásra irtózatosan nehéznek tűnő feladat, hidd el, könnyedén megoldható. A teremben négy kapcsolót kell aktiválnod a következő ajtó megnyitásához, tetszőleges sorrendben. Várd meg míg a gördülőpengék olyan pozícióba kerülnek, hogy biztonsággal el tudj jutni az első kallantyúig. A pengék érkezésekor, mindig úgy helyezkedj, hogy a kapcsolótábla, és a kőfal találkozása legyen a elhelyezkedési pontod közepe. Ebben a beállásban nem érhet el, a gördülőhalál.

A sikeres karhúzogatás után, ismét csúszdázás következik. A veremben első dolgod legyen a kőtömb kihúzása, különben Lara törékeny teste lesz a leereszkedő szúrós palánk megakasztója. A három kapcsolókar meghúzása után, ereszkedj le a mély aknába, és menj az óriás kőgolyó alá. Itt találsz egy újabb kart. Húzd meg és iramodj neki a távnak. A folyosóról kijutva, nem ér véget a tüdőszaggató futás, mivel balról a

második kőgolyó is támadásba lendül. Fordulj jobbra, és meg se állj a biztonságos területig.

A lépcsőről két, az ellenkező irányból egy kannibál próbál levenni a lábadról. Győzd meg őket, hogy ez egy nagyon rossz ötlet volt tőlük.

Menj fel, a már bejárt lépcsőfokok legmagasabb pontjára, és a kúszó alagútnak háttal állva, rugaszkodj el a fal irányába. Kapaszkodj meg a láthatatlan felületbe, és oldalazz el balra. Célba érve, tárd fel az egyetlen *titkos helyet* a pályán.

A móka csak most kezdődik igazán. Szaladj le a lépcsőn, és fuss egyenesen az Őrzőhöz. Legyőzéséhez, szükséges az állandó pozícióváltás, és nem ártana egy villámhárító sem. Ennek hiányában, ha nem vagy elég ügyes, Lara egy párszor ropogósra sül. Hatékonyságodat, a zöld gyíkok megjelenésével tudod mérni. A második gyík megölése után röviddel, megkapod a pályafőnök skalpját. A trónus szétrobbanásával gyűjtsd be a meteorit darabot, és indulj el London mocskos városába.

LONDON

A játékban talán ez a legnehezebb epizód. Főhősünk itt Macskanő stílusú gumiruhában szökdécsel a háztetőkön, bonyolult ugrásokkal ér el olyan párkányokat, amelyek első pillantásra túlságosan messze vannak. Ebben az epizódban átélheted, hogy milyen a város szennyvízcsatornájában úszkálni (még szerencse, hogy a csatorna viszonylag tiszta).

A Temze rakpartja

Első szekció: Fordulj meg és menj a peremig. Mielőtt átugornál a szemben lévő, toronyszerű építményre, nézz fölé. Láthatsz ott egy párkányt. Erre kell feljutnod a ferde tetőt használva.

A fém párkányról ugorj az imént használt tető mögötti ferde tetőre. Csúszáskor érdemes megkapaszkodni, mert így kevesebb lesz az energiavesztés.

Az új területen, a sarki ládán keresztül mássz fel a tetőre, és indulj el jobbra. Ugrándozz el egészen a nyeregtetős házig. Ereszkedj le a tető szintjére, és ugorj a tetőbe vájt üregbe. Azért pont oda, mert a többi terület fel van szögesdrótozva. Sétálj át a veszélyes szakaszon, majd a zárt folyosón készülj fel két patkánykodó egyed fogadására. Likvidálásuk után, tárd fel az *első titkos hely* rejtekét.

Visszafelé, a létrázás után ugorj daru rakományára, húzódzkodj fel a daru karjára, majd lendülj vissza a sárgán világító ablakhoz. Innét már gyerekjáték a visszajutás.

Miután visszajutottál arra a párkányra, amelyen a pálya kezdetekor álltál, indulj el az ellenkező irányba, a katedrális felé. Ereszkedj le a ferde tetőig, és csinálj egy hátraszaltót. Az új kiszögellésről rögtön egy varjú támadását kell visszaverned. Ha ezzel megvolnál, állíts a kapcsolón, a mennyezetbe kapaszkodva juss el a drótkötélhez, és csusszanj át a túloldalra. Kapaszkodj meg a tetőzet szélében, majd egy pillanatra engedd el. De csak egy pillanatra! Így most egy szinttel lejjebb kerültél, ahol már néhány könnyed mozdulattal fel tudsz húzódzkodni a biztonságos részre. A területet egy fegyveres katona őrzi. Tedd hűvösre, majd lépj az épület belsejébe.

A fa párkányról ugorj a legközelebbi kiszögelésre, de légy óvatos, mert a túlsó fele leszakadhat. Innét, nekifutásból szökkenj át a szemközti széles párkányra. Lődd le a két patkányt, majd menj végig azon a folyosón, ahonnét a kedves háziállatok előjöttek. A végében likvidáld a katonát, és vedd magadhoz a földön heverő kulcsot.

Térj vissza párkányra, ereszkedj le egy szintet, kapcsold át a fali kapcsolót, majd ess le az alsó kiszögellésre. Innét célozd be a kijáratot, és az imént lenyitott csapóajtó alatti kőpárkányra ugorva, hagyd el az épületet.

Kint, a folyosón található kapcsolóval helyezd alapállásba a zöld csapóajtót, majd ereszkedj le az alsó szintre. Itt addig mocorogj, amíg egy varjú nem jelentkezik lelövetésre. Miután elvégezted a piszkos munkát, állj szembe a zöld ajtóval, ugorj fel, és kapaszkodj meg a peremben. Oldalazz el a legszélső odúig, amely egyben a *második titkos hely*.

Térj vissza a zöld ajtóhoz, és most indulj el az ellenkező irányba. A kékes fényű odúba kapaszkodj fel, és mássz át az épület túlsó oldalára. Állítsd át a kapcsolót, majd indulj vissza a bejárt úton. A sárga fényű odú mellett ereszkedj le, egészen az alsó szintig és semmisítsd meg az életedre törő katonát.

A ládák, és a létrák segítségével juss fel a legfelső szintre, (ahol a pálya kezdődött). Fújd ki magad, majd a híd (szemben állva vele) bal oldalánál ereszkedj le és ugorj vissza a szemközti ház ferde tetős részére.

Indulj el jobbra, ereszkedj le az alsóbb szintre, kapaszkodj meg a háromszögforma mélyedésekben, majd oldalazz el az egyetlen lehetséges irányba. A végénél húzódzkodj fel. Rövidke séta után fordulj jobbra, ugorj át az szemközti épület tetőszintjére, és szedd le a varjút. Ezután kapaszkodj fel a falon, menj a festőállvány kapcsolójához és kezeld.

Ugorj vissza az előbbi épületre, fordulj meg, és nézz el a két építmény között. Innét jól látható a festőállvány. Szökkenj át rá, majd az újabb kellemetlenkedő feketetollút spékeld meg. Az állványról libbenj a szemközti ajtóhoz és használd a kulcsot.

Ereszkedj le a sötét derengésbe, majd a mentőkristály bal oldalánál kezeld a kapcsolót. Kerüld ki a lángnyelveket, azután hagyd el a helyiséget.

Ettől a ponttól kezdve egy kicsit visszafelé kell haladni. Menj a hídhoz, ugorj át ismét a ferde tetőre, kapaszkodj meg, a háromszögforma mélyedésekbe, majd oldalazz el jobbra. A tetőre jutva, ne menj a már megszokott irányba, de készülj fel, egy onnét irányuló katonai támadásra. Kapaszkodj fel a szemközti falra, és menj a kéményhez. Állj a szélére, ugorj a szemben lévő fafelületre, és mássz ki a tetőre. Bal irányban, amerre a tető lejt ereszkedj le, és megtalálod a *harmadik titkos helyet*.

Térj vissza a kémény széléhez, és ereszkedj le a belsejébe.

Második szekció: Csusszanj le a csúszdán. A párkányon, ahová érkezel, előbb lépj egyet hátra, majd csak azután tedd meg a esedékes ugrást. További két csusszanás után, két kis állatka tesz próbát az elszórakoztatásodra. Ennek gyorsan vess véget. A megboldogult patkánycsalád leszereplése után ereszkedj le a folyosó végi nyíláson. Közben, készülj fel az őr támadására. Likvidálása után, kapcsold át a kék-piros kapcsolót. Fuss a folyosó legvégébe, majd a tározóba ugorva, állítsd át a karos kapcsolót.

Térj vissza a főterembe, és állítsd a kék-piros kapcsolót alapállásba. Indulj el ismét a folyosón. A felénél fordulj jobbra, és ugorj bele a víztározóba. Keresd meg a zöld csapóajtót, ússz be rajta, majd a propellerek alatt surranj el. A vízből kijutva, újabb veszély leselkedik rád. Kapd elő a fegyvered és lődd szitává az őrt! Indulj el a folyosón. Jobbról a második beugróban találsz egy kúszófolyosót. Mielőtt elszánnád magad a mutatványra, fegyverezd le a patkányokat. Ha tiszta a terep, kússz be és meg se állj az alsó szintig.

Itt, egy fel-alá járó gép fogadja az érkezőt. Ő nem más, mint Mr. Sparky. A jól csengő név, és gazdája komoly

veszélyt jelenthet Lara számára, ezen egyszerű okból kerüld el, különben megsülsz. Ezt a ártalmatlannak épp nem mondható szerkezetet kell, a terem közepén lévő kapcsolószekrényhez csalni.

Fuss el balra, és húzd ki a faltól a fémtömböt. Told el úgy, hogy a kapcsolószekrényhez a legközelebb kerüljön, de maradjon a hosszú folyosón. Amikor Mr. Sparky jön, és nem tud továbbmenni a tömbtől, felborul az útvonalprogramja. Megzavarodik, és így bemegy a kapcsolószekrényhez. Na, szerinted mi sül ki ebből?

A főterembe jutáshoz, használd a létrát. Fent kapcsold át fedetlen kapcsolót. A működésbe hozásával megjelenik egy őr, a folyosó felől. Lyukaszd ki az egyenruháját, majd állítsd át a kék-piros kapcsolót. Menj a folyosó végénél lévő víztározó medencéhez, és ugorj bele. A piros fényű átjárónál mássz ki, és menj a harmadik tározóhoz. Ebben is fürödj meg, majd mássz ki a túlsó oldalon. A kellemetlenkedő őrt helyezd nyugalomba. Lépj a terembe, kattintsd át a kapcsolót, majd távozz. Lehetőleg ne akarj ismét úszni, mivel időközben kiapadt a medence. Sétálj el a párkány közepéig, nézz fel a mennyezetre, majd az ott látható rácsozatba kapaszkodj meg, és hagyd el a termet.

Miután talajt ért a lábad, kapd elő a fegyvered, és tedd ártalmatlanná a két unatkozó patkányt. A folyosó végében ereszkedj le a második víztározó medencébe, majd a sárgás fényű járaton hagyd el a helyiséget. Kilépve, egy őr támad rád. Küldd át a másvilágra.

A főteremben hozzáférhetővé vált az utolsó kapcsoló is. Kezeld, majd fuss vissza a harmadik medencéhez, ugorj bele, és az alján található nyíláson keresztül ússz egy eddig még ismeretlen területre.

Az új helyszín, egy öreg templom belseje. A víz szintjéből kikövetkeztethető, hogy a hívek mostanában nem nagyon látogatták.

Az erőteljes kékségben úszó keskeny falrész jobb oldalán látható egy aprócska párkány. Kapaszkodj fel rá, majd kapd elő a fegyver. Mivel nem a pap, hanem egy nagyon agresszív katona siet a fogadásodra, foglalkozz vele érdemei szerint. A kinyuvasztása után állj a létra előtt lévő párkány szélére, lépj egyet hátra, majd ugorj fel rá. Mássz ki a szabad levegőre, és mérd fel a helyzetet. Lépkedj a perem szélére, és rugaszkodj el a daru oldalára szerelt kék színű párkányra. A daruról ugorj át a szemközti, szögesdróttal szegélyezett tetőre. Innét már csak pár lépés a Katedrális kupolájának meghódítása.

Kapaszkodj fel a peremszegélyre, várd be a két katonát, majd szórakoztasd el őket egy kis golyózáporral. Menj a kupola alá, mozdítsd el a kőtömböt az egyetlen lehetséges irányba, és húzódzkodj fel rá. A tömbről mássz fel arra a tetőre, amelyikről nem csúszol le. Onnét pedig ugorj a legközelebbi ferde tető mögé. Ha jó helyre ugortál, fel tudod venni a Katedrális kulcsát, amely egyben a *negyedik titkos hely*.

A kupolán kívül keress egy olyan helyet, ahol korlát szegélyezi az egész oldalt, kivéve egy utat (rá ne lépj) és az épület sarkát. Ez utóbbinál, ha leereszkedsz, feltárhatod az *ötödik titkos hely*et.

Most már ráléphetsz a tiltott útra.

Aldwych állomás

Első szekció: A kellemesen olajos vízben való lubickolás után, indulj el a folyosón. A második kanyar után találsz egy rozzant állapotú fémredőnyt, amelyet már csak a rozsda tart össze. Lőj bele, ugorj a nyílásba, majd mássz fel a létrán. Az utolsó lépcsőfok elhagyása után, szemben láthatsz egy ezüstrajzos fekete tömböt. Egyszer mozgasd el. Az izomgyakorlat után, kerüld meg a rózsaszín szegélyű tömböket, lődd le a fickót, majd

ereszkedj le a főterembe. Kapd elő a fegyvered és célozd be a fáklyás őrt. A megsemmisítése után, ugorj az egyedül álló jegyautomata tetejére (a többi a hátad mögött van), és mássz fel a rögtönzött létrán. A zárt folyosórendszeren túljutva a vezérlőteremben érsz földet. A járólapról vedd magadhoz a karbantartó helyiség kulcsát, majd menj a főterem legtávolabbi csücskébe. Fuss le a mozgólépcsőn, ugord át a beszakadt metróalagutat, és szaladj ki a peronra. Indulj el jobbra. A fáklyás férfit, kísérőjével együtt, küldd a másvilágra. Egyébként, ezekkel az ellenfelekkel különösen légy óvatos, mert ha túl közel engeded őket magadhoz, felgyújtanak.

Még mindig jobbra tarts. Az ajtónál használd a karbantartó kulcsát. Menj be a helyiségbe, és a kapcsológomb megnyomásával helyezd üzembe a világítást. Szaladj a peron túlsó felébe. A világító falreklám elől vedd fel a régi pénzt, majd menj vele a főterembe. Az “1D” jelzésű jegyautomatából, annak is a legsötétebb üregéből, vegyél egy jegyet.

Használd a vezérlő melletti mozgólépcsőt. Leérve, készülj fel egy fáklyás férfi támadására. Ha meguntad a vele való foglalatosságot, menj a homokkupacokon keresztül, egészen a folyosó végéig, és lődd szét a rozoga fémredőnyt. Ugorj be a nyíláson, majd tárd fel, az *első titkos helyet*.

A peronról indulj el a nyitott folyosón felfelé, de közben készülj fel egy kutya támadására. A négylábú pontosan akkor fog feltűnni, amikor eléred a második lépcsőfordulót.

A folyosó végénél, a vizes termecskében ugrabugrálj fel a legfelső szintig. Kússz át a szűk folyosón, a jegykezelő automatánál érvényesítsd a jegyet, majd lődd tarkón a két patkányt. Ügyelj ezekre a kedves állatokra, mert van amikor hamarabb támadnak.

Az új területen balról, egy bunkó bunkós igyekszik a

mihamarabbi kontaktus létrehozására. Egyértelműen utasítsd vissza.

Nézz körül. Láthatod a második vezérlőtermet. Érdemes ezt a helyet, és az elérési útját jól megjegyezni, mivel ez lesz a harmadik titkos hely. Kulcs hiányában, most még nem felderíthető a terület.

Menj le a mozgólépcsőn, és ereszkedj le a kékes fényű folyosóra. Indulj el rajta, de készülj fel jobbról egy agresszív támadásra. A feltáruló ajtó mögül bunkózni vágyó fiatalember állja az utadat. Állítsd félre, majd kellj át a felüljárón.

Ereszkedj le a beomlott metróalagútba. Itt szeretném megjegyezni, hogy ha rossz irányba indulsz el, jön a metró és neked nyekk. Ez a kis biztatás után, ha nem akarsz pórul járni, tudnám ajánlani a világoskék színű csatornát. Biztonságosabb, mint a másik.

Szóval fuss, ahogy csak a lábad bírja, az ajánlott szakaszon. Az alagút jobb oldalán keress a falban egy mélyedést, és amilyen gyorsan csak lehet, ugorj be a védett területre. Persze itt se lesz nyugtod. Mindazonáltal úgy gondolom, hogy inkább a két bottal felfegyverkezett úriemberrel szeretnél találkozni, nem pedig a kevésbé barátságos metrószerelvénnyel. A két támadó lefegyverzése után előcsalogathatsz még egy kutyust is, ehhez nem kell mást tenned, csak vedd fel a mentőkristályt.

Ez a vörös színben pompázó, ládáktól túlzsúfolt terem, valaha kiképzésre szolgált. Érdemes megjegyezni ezt a helyet, mert többször vissza kell ide térni a játék folyamán.

Kapaszkodj fel az első szintre, ugorj a ferde ládára, majd onnét a létrára. Mássz fel a közepéig és csinálj egy hátraszaltót. A második szinten likvidáld az őrt, azután egy könnyed ugrással kapaszkodj meg a mennyezetre szerelt rácsozatba és kövesd a vonalát.

Az új járatban állva, láthatsz egy Tamrock MR600-as Jumbo Pneumatic fúrófejet. Ezt a gépet arra tervezték, hogy alagutakat készítsen a tömör sziklafalba, valamint őrületbe kergesse a játékost.

Háttal ereszkedj le az első párkánynál. Egy pillanatra kapaszkodj meg benne, majd ess le a mozgólapokra. Csinálj egy oldalszaltót balra, csússz le, és rugaszkodj el. Kapaszkodj meg a túloldali résben, oldalazz el jobbra. Ereszd el a szegélyt és ess le a mozgólapokra. Itt hagyd, hogy az alsóbb szintre kerülj. Húzódzkodj fel, csinálj egy hátraszaltót csavarral, és máris a túloldali párkány szélén lógsz. Innét szakaszosan ereszkedj le, egészen a mentőkristályig, amely egyben, a *második titkos hely*.

Néhány könnyed mozdulattal fel tudsz jutni a létráig és annak tetejéig. Cselezd ki a lángokat és haladj a következő létráig. Kissé oldalról ugorj fel rá, mássz a közepéig és csinálj egy hátraszaltót. Állítsd át a kapcsolót, ugorj vissza létrára, majd kapaszkodj fel a legmagasabb pontjára. A tűzcsóvát kerüld el, a túloldalon ereszkedj le, azután haladj tovább a kijelölt úton.

Térj vissza a kiképzőterembe. Kapaszkodj fel a legfelső szintre, oda ahol a fúrófejjel szórakoztál. Állj a szerkezet tetejére, és húzódzkodj fel az első Solomon-kulcsért. Menj végig a zárt folyosó rendszeren, majd a tetőszerkezetben lődd le a patkányt.

Nem mintha honvágyad lenne, de ismét térj vissza a kiképzőterembe. Kapaszkodj fel a legfelső szintre, és a mennyezet sarkában található a csapóajtó nyílásán mássz át.

Jobbról láthatod, az ötödik titkos helyhez vezető út ajtaját, amelyet érdemes megjegyezni, balról pedig bunkós urat és kutyáját. Ez utóbbiakat lődd szitává. Menj be az ajtó nélküli terembe, állj rá mozgólapra, majd várd meg míg leszakadsz. A veremben mozdítsd el az

ezüstrajzos tömböt, mássz át a helyén megnyílt területre, és haladj egészen a kétkapcsolós falig. Ennél a pontnál, aki teheti és igényli, vegyen be néhány nyugtatópirulát. Olcsóbb mint egy új irányító.

Helyzet a következő: két sarokkal arrébb, találsz egy olyan termet, amelynek a közepén mesterséges tó képződött. Ebben a helyiségben található még három ajtó, ezek együttesen okoznak némi fejfájást a rutintalan játékosnak. A tó azért, mert ha nem jól irányítod a karaktert, belecsúszol, és akkor meghiúsul a bejutási manőver. Az ajtók azért, mert időkapcsolóval vannak ellátva, és általában mindig az ember orra előtt csukódik be.

Először aktiváld a jobb oldali kapcsolót, majd fuss a legtávolabbi ajtóhoz. A szobácskában nyomd meg a kapcsológombot, és a csúszda segítségével hagyd el a területet.

Menj vissza a kapcsolókhoz. Ismét a jobb oldali kapcsolót aktiváld, majd szaladj a középső ajtóhoz. Bejutva, kémleld a mennyezetet. Az ott található nyíláson húzódzkodj fel, kezeld a kapcsolót, majd térj vissza a kétkapcsolós falhoz.

A kétkapcsolós falnál aktiváld a bal oldali kapcsolót, majd fuss a legközelebbi ajtóhoz. A szobában mássz fel a fémtömbre, kapaszkodj meg a mennyezetben, haladj előre a rácsozaton, és a végénél vedd magadhoz a második Solomon-kulcsot. Ezután keresd meg a víz alatti titkos kijáratot.

A téglafalas folyosó végében lévő ajtó kinyílásával magadra szabadítasz egy bunkós fickót. Mutasd meg neki, hogy nem csak ő tud letaglózni.

Második szekció: Használd a vezérlő melletti mozgólépcsőt. A peronról lődd le, a sínek között flangáló két patkányt, huppanj le a metróalagútba, majd indulj el, a lilás

fény irányába. Jobb oldalon, a rejtekéből előfutó embert addig ne lődd le, míg meg nem nyitja a titkos ajtót. Miután elvetted a kedvét a hadakozástól, kezeld a gombot, és lépj be a metróalagútból nyíló következő ajtón.

Gratulálok. Megtaláltad a Szabadkőművesek templomának titkos bejáratát. Nyisd meg a bejáratot, azután, szaladj az előtted megnyíló folyosó legtávolabbi pontjára, és nyomd meg a kapcsológombot. Térj vissza a folyosó legelejére, és a bejárati ajtó mellett frissen megnyílt ajtón lépj be. Kezeld a szemközti kapcsolót, fordulj meg, menj végig a rövidke szakaszon, fordulj balra, azután jobbra. Most már egyenes út vezet a templom főtermébe.

Megérkezésedkor, rögtön indulj el jobbra. Az első sarok után, a tartóoszlopoknál, használd a két Solomon-kulcsot. Keresd meg a bejátszásba mutatott ajtót, vedd fel a Szabadkőműves kalapácsot, majd hagyd el az üreget. Készülj fel egy kutya támadására.

Állj szembe az imént felderített titkos hely bejáratával, majd fordulj balra. Menj a földig érő függönyhöz és ugorj mögé. Vedd magadhoz a harmadik titkos hely bejáratát nyitó Díszes Csillagot. Dolgod végeztével menj a terem hozzád legtávolabb eső sarkába és merülj alá az olajos vízbe. Ússz át a kissé nedves csatornán, kapaszkodj fel arra a helyre, ahol a jegyet érvényesíttetted, majd menj a második vezérlőteremhez.

A *harmadik titkos hely* bejáratát nyisd meg, a Díszes Csillaggal, kapd elő a fegyvered és lőj. Nehogy az előrohanó fáklyás férfi kárt tudjon tenni benned. A vezérlőbe lépve, felhangzik a régen várt szignál.

Hagyd el a vezérlőtermet. Menj le a mozgólépcsőn, és az aljában lévő ajtónál használd a Szabadkőműves Kalapácsot. Bent állítsd át a kapcsolót, majd fordulj meg, tégy néhány lépést előre és ugorj fel. Itt találod a *negyedik titkos hely*et.

Kilépve, folytasd az utad a kékes fényű folyosón. Ereszkedj le a repedésbe, és kutasd fel a lenyílt csapóajtót.

Húzódzkodj fel a mennyezeti csapóajtón keresztül a metrószerelvény vagonjába. Állítsd át az ott található kapcsolót, azután lépj meg a szabaddá vált kijáraton keresztül.

Az új területen NE lődd le azonnal a menekülő férfit. Kövesd, várd meg amíg megnyit egy ajtót. Miután a titkos terület bejárata szabaddá vált, megölheted a két támadót. A folyosókat körbejárva láthatsz két csúszdát. Ezek bármelyike a pálya végét jelenti.

Az ajtó mögött két kapcsolót találsz. Az egyik nyitja az ötödik titkos hely bejáratát, a másik biztosítja az erről a területről való kijutást. Indulj el és keress egy homokkupacot. A földtúrás tetejéről, a lenyílt csapóajtó segítségével fel tudsz jutni a metrószerelvény kocsijába...

Akik jól megfigyelték az útvonalakat, azok számára nem nagy feladat lesz visszajutni az ötödik titkos hely rejtekéhez, pláne hogy két útvonalon is megközelíthető.

Azok számára, akik nem figyeltek, leírom az egyik elérési útvonalat: a kiképzőteremben kapaszkodj fel a mennyezeti csapóajtóhoz, húzódzkodj fel és máris előtted van a bejárata.

Az *ötödik titkos hely* folyosójára lépve, készülj fel egy bunkó(s) úr érkezésére. Cakkozd ki a bőrét, majd kezeld a visszajutáshoz nélkülözhetetlen kapcsolót.

Indulj el a pálya kijáratához. A harmadik, és a negyedik titkos hely, valamint a metrószerelvény érintésével pillanatok alatt visszaérsz, a már korábban bejárt szintre. Menj a két csúszda bármelyikéhez, majd csusszanj le rajta.

A Lud's kapu

Első szekció: A három maszkos fickó barátként kezel, addig a pontig, amíg rájuk nem lősz.

Kövesd a fáklyával utat mutató hapsit, egészen a medencés teremig. Válaszd a bal oldali járatot. Csússz le a csúszdán, majd a verem jobb oldalán távozz, amilyen gyorsan csak tudsz. Ha elég gyors vagy, nem ér el az égből aláereszkedő áldás.

Újabb csusszanás, és pár lépés után egy hatalmas területre érkezel. Menj a jobb szélére, majd óvatosan ereszkedj le a szögesdróttal övezett alsóbb régióba. Lassú léptekkel indulj el a folyosó túlsó végébe, kapaszkodj fel a bal oldali résbe, és ereszkedj le az *első titkos hely* üregébe. A két item között állva, keresd meg a mennyezeten lévő kapaszkodó peremét, és ezen az útvonalon távozz az üregből.

Menj vissza a második csúszda tövéhez, és kezeld a kapcsolót. Kapaszkodj fel a zöldes színű kőtömbön, majd a rácsozaton haladj a pirosas derengésig. Oldalazz el az alagút bal oldalára, és helyezkedj úgy, hogy Lara keze pont a piros fényben úszó, vastag csíkon legyen. Itt, csinálj egy hátraszaltót csavarral. Rögtön kapaszkodj meg a zöldes rácsozatban, és húzódzkodj fel a *második titkos hely* üregébe. Akik nehezen boldogulnak az üregbe való felhúzódzkodással, azoknak tudom ajánlani a következő dolgot: az üreg peremébe csimpaszkodva egy pillanatra fel kell engedni a "kapaszkodást", amely hatására Lara lábai "lógó" pozícióba kerülnek.

Ereszkedj vissza a zöldes rácsozatra, majd ismét csinálj egy hátraszaltót csavarral. Mássz fel a szellőzőjárat tetejére, és kússz be a rácsos alagútba. Amikor a kamera nézete egy pillanatra megváltozik, állj meg, egyenesedj ki, és a fal mentén kapaszkodj fel az üregbe.

Ereszkedj le az alsó helyiségbe. A szöszmötölő kurá-

tort tedd hűvösre, majd kezeld a fali kapcsolót. A megnyíló ajtó mögül, egy másik támadó rohan elő. Bánj vele tiszteletttudóan, és csak a fejére lőj, nehogy lesántuljon. A szobában található szürke kőtömböt húzd, majd told a másik sarokba.

Indulj el a folyosón, és fordulj jobbra. Az ásatás területére lépve kapaszkodj fel, a mesterséges tömbökön. A falétra folyamatosságát megszakító üregbe mássz be, a helyiségben lévő kőtömböt mozgasd el, majd mássz ki a mennyezeti nyíláson. A létra előtti mesterséges kőtömbön állva, nézz el balra. Láthatsz egy mennyezeti falétrát. Rugaszkodj el és kapaszkodj meg benne. Haladj jobbra. Az üregbe jutva, húzd meg, az ezüst kapcsolókart.

Hagyd el az üreget. Menj a vissza a létra szintjére, és az erősen megvilágított fali festmény elől, ugorj a szemközti párkányra. Az aprócska párkány közepéről szökellj az arany kapcsolókarhoz, állítsd át, majd térj vissza a párkányra. Innét, ívben ugorj a falétra aljához. Mássz fel tetejéig. Fent ugorj a szemközti párkányra, majd a következőre. Ezen az útvonalon haladva, elérkezel egy olyan helyre, ahol a szakadék túlsó oldalán, két szarkofág látható. Itt csusszanj le a mozgólapra, majd rögtön csinálj egy helyből ugrást előre, és kapaszkodj meg a perembe.

Húzódzkodj fel, azután a földről vedd magadhoz a balzsamozó folyadékot. Guggolj le, azután kellj át a szellőzőnyíláson. A folyosón lődd le a kurátort, majd kússz be a soron következő szellőzőnyíláson. Kiérve, gyorsan szedd le a következő fegyverest. Kerüld meg a tömböket, és ereszkedj le a nyíláson. A mennyezeti rácsozatba kapaszkodva haladj addig a pontig, amíg a kamera nézete meg nem változik. Engedd el a kapaszkodót, és huppanj le a Szfinx fejdíszére. A következő cél, a távolban látható mentőkristály becserkészése.

A legközelebb lévő falon láthatsz egy fénycsíkkal megvilágított kitüremkedést. Állj a fejdísz közepére és ugorj el ennek a kitüremkedésnek az irányába. Ha sikerült a produkció most egy, a szem számára eddig rejtett párkányon álldogálsz. Innét, ugorj a szemközti kőoszlopra, majd a navigációba segítő kitüremkedésre. Csusszanj le rajta, azután ugorj a fal mentén húzódó párkányra. Fuss a mentőkristályhoz, ahol felhangzik a *harmadik titkos hely* szignálja. Dolgod végeztével sétálj vissza párkányon, ugorj a Szfinx vállrészére, és csusszanj le a lábazathoz.

Kerüld meg a monstrumot, majd lődd le a folyosóról előrohanó kurátort. Menj be a folyosóra, és a végében húzódzkodj fel párkányra. Állj az ezüstrajzos kőtömb mellé, arccal a folyosóra nézve, és keress egy kékes derengésben úszó üreget, a szemközti falon. Ez a *negyedik titkos hely* rejteke.

Húzd ki az ezüstrajzos kőtömböt, ereszkedj le a párkány peremére, oldalazz el, majd kapaszkodj fel a tömb oldalán. A rácsozat jobb felén, keress egy nyílást, mássz be rajta, és közlekedj egészen a rajzos kőtömbökig. A kék neonlámpánál lévőt told ki, a másikon pedig húzz kettőt. Menj keresztül ismét az imént bejárt útvonalon. A második tömb elmozgatásával megnyílt az út egy ismerős terepre.

Második szekció: Fuss fel a folyosón, egészen a pálya kiindulási pontjáig. A kék neonfénynél, használd a balzsamozó folyadékot, majd kellj át a frissen megnyílt ajtón.

A rövid zuhanás után, egy nagy csobbanás következik. Jaj, már megint egy vizes szakasz...!? Nem kell pánikolni, ebben a vízben csak elvétve vannak aligátorok.

Fogd meg a vizijárművet, és hajts ki vele a barlangba.

A krokodilt nyírd ki, majd gyorsan kutasd fel azt a járatot, amelyiknek a bejárata fölött egy láda látható. Ússz be, levegőztesd meg Larát, azután ismét bukj alá koszos vízbe. Keresd meg a falra szerelt lámpasort, amelyet ha követsz, kijutsz a barlangból.

A felszínre érve, válj meg a járműtől, és mássz ki a száraz területre. A változatosság kedvéért ugorj a másik csatornába. Ússz be, a vörös tégláből épített járaton, egészen az ablakig. A felszínen végy mély levegőt, majd kezeld a víz alatti kapcsolókart. Tempózz pár métert a lenyílt csapóajtóhoz, mássz ki a száraz területre, azután az ablak mellett, nyomd be a kapcsológombot. Dolgod végeztével, irány vissza a vöröstéglás járatba. Az imént megnyitott csapóajtón ússz be, és az első adandó alkalommal fordulj balra. Vigyázz, hogy a búvár, és a kurátor meg ne neszelje az érkezésed, mert ezzel baklövéssel elvághatod magad a következő titkos hely felderítésétől.

Miután eljutottál a vizes folyosó végébe, húzódzkodj fel a vörös téglás fallal ellentétes oldalon, majd menj a gránithalomig. A magas kőkocka, és a gránithalom között csinálj egy hátraszaltót, de vigyázz, hogy ne hibázz, mert ezen a ponton vesznek észre a legkönnyebben. Menj a sarokba, és az ott talált üregbe kapaszkodj fel, szaladj végig a folyosón, ne törődj a megjelenő kurátorral, ugorj a vízbe, és semlegesítsd a békaembert. A vörös téglafal mentén járd végig a járatot, majd az üvegablak előtt lévő rejtett nyíláson ússz be, és fedezd fel az *ötödik titkos helyet*.

Hagyd el a vizet, menj a ládák körül téblábolő kurátorhoz, és terítsd be egy kis ólomesővel. Vedd el tőle a kazánház kulcsát.

Vetődj ismét a vízbe, de most a még bejáratlan területre. A mesterséges tó fenekén kutasd fel azt a helyet, ahol faborítás díszíti a padlózatot. Ezen a szűk terüle-

ten keress egy nyílást a falban, ússz be, és tárd fel a *hatodik titkos helyet*.

Térj vissza az ötödik titkos hely rejtekébe, üzemeld be a vízi járművet, és haladj vele végig az alagúton. Kiérve, emelkedj fel a felső szintre, és a legtávolabbi sarokban lévő nyíláson ússz be. Végy mély levegőt, azután készítsd ki a körülötted sertepertélő krokodilt.

Az alsó szinten, a barna kővonulat mögötti résen tempózz be, húzd meg a kapcsolókart, majd kiérve emelkedj fel a felső szintre. A zöldes színű járatban, amelyet barna kőszegély díszít, ússz be, azután kezeld a kapcsolót.

A főteremből válaszd a pirosas, belül téglával kiépített nyílást, és a végében állítsd át a kapcsolókart. Ténykedésedre két búvár tűnik fel a semmiből.

A piros (nem a pirosas) járattal szemben lévő, zöldes árnyalatú nyíláson indulj el, ússz át a csapóajtón, és emelkedj fel a felszínre.

Az új helyszínen mássz ki a vízből, majd a másikba ugorva húzd meg a gázlángokat elzáró kapcsolókart. A vizes jelenet után szökdécselj végig a párkányokon, indulj el a kékes fényű járaton, és meg se állj a mini vízesésig. A zuhatagnál, nekifutásból kapaszkodj meg a mennyezeti rácsozatban, majd a vízfüggöny alatti résen mássz be. Használd a kazánház kulcsát, és a megnyíló ajtó mögött nyomd meg a kapcsolót.

Térj vissza a vizes főterembe, likvidáld a krokodilt, azután ússz be a piros járaton. Miután ismét száraz talajt ért a lábad, egy kicsit fellélegezhetsz, de ne vidd túlzásba, mert a sok levegő még megárthat.

Ettől a ponttól, ha nem vagy profi ugró lehet, hogy néhány gyakorlatot sűrűbben kell megismételned, mint ahogy azt szeretnéd. No, akkor lássuk a medvét!... Azaz, hogy Larát. A lengő ingákon túljutva, a zárt folyosóra lépve, húzódzkodj fel a mennyezeti nyílásba, majd ha-

ladj egészen a folyosó végéig. Az épület szervizaknáját ugord át, a szemben lévő kékes fényű nyílás fölötti résben kapaszkodj meg, majd egy pillanatra engedd el a peremet. Ha sikerült összehozni, kússz a következő helyszínre, ahol ismét egy bravúros mutatványt kell bemutatnod. Vigasztaljon a tudat, hogy ezen a pályán ez lesz az utolsó nekirugaszkodás.

A város

Miss Sophia Leigh-el való nagy leszámolás egy, a Lloyds házhoz hasonló épület tetején fog lezajlani. Nagyon kemény küzdelem lesz.

Az irodából kiérve, fuss a terület túlsó felébe, kapaszkodj fel a rámpa legmagasabb pontjánál lévő tömbre, majd a híd aljára szerelt rácsozaton himbáld el magad, a rózsaszín jelzőfényig. Mássz fel a hídra, de még ne kellj át rajta, indulj el az ellenkező irányba. A tömbön átmászva, láthatsz egy keskeny rést Lara lábánál, amely használatával el tudsz jutni az *első titkos hely*hez.

Kapaszkodj fel ismét a hídra, fuss végig rajta, kezeld a kapcsolót, majd térj vissza az elejére. A lenyílt csapóajtónál mássz fel a következő hídra, azután kellj át rajta. A bal oldalán lévő rácsos létrán próbálj meg ép bőrrel feljutni. Az ezután következő rövidke kúszás befejeztével kapaszkodj egy szinttel feljebb, és nekifutásból ugorj át a szemközti párkányra. Fuss el a fémhíd, és a róla lövöldöző leányzó mellett, egészen a trafóházig. Kapd elő a pisztolyod, azután lőj bele a rajta lévő elektromos szekrénybe. Miss Sophia Leigh a pillanat törtrésze alatt megsemmisül, (már éppen ideje volt). Kapaszkodj fel a trafóház tetejére, ugorj át a szemközti épületre, a kékes színű ferde tető mellé. A fali kapcsoló segítségével áramtalanítsd a területet, majd vedd fel a meteorit darabot.

ANTARKTISZ

Dermesztő, rideg, kíméletlen jégvilág. Ez jellemzi a legjobban az utolsó epizód pályáit.

A játékos többszöri megmérettetésére, (mivel nem elég nehéz a játék, gondolják ők), egy újabb elem, a fagy elleni aktivitás jelenik meg. Ezt akkor láthatod, amikor nyakig ülsz a ... khm ... jeges vízben.

A hajó

Csuda jó idő van. Nézelődd ki magad, ilyet úgysem láthatsz túl sűrűn, hacsak nem jársz minden héten az Antarktiszon. Mérd fel a helyzetet, azután indulj el, és a jégtömbökön ugrálva, a kunyhó mellett elhaladva, juss el a hajó hátsó részéhez. Ha úsznod kell, lehetőleg rövidtávon tedd. Mint a levegőfogyás esetében, itt is az energiacsík sínyli meg a lassúságot.

A hajó hátsó részénél mássz fel a jégtömbökön, egészen a mennyezeti kapaszkodóig. Himbálózz el a hajó irányába, a végénél ess le a párkányra, és ugorj át a vizijárműre. A fedélzeti nyíláson ereszkedj le a hajó belsejébe. Menj a kapcsolóhoz, hirtelen fordulj meg és lőj. A mikuláskabátos fickó kinyuvasztása után indulj el abba az irányba, amerről ő jött. Egyenesen fuss végig a csőig, hirtelen fordulj meg, majd az előrohanó őrt ápold le. Fordulj balra, lépj fel az emelvényre, és a sarokban állítsd át a karos kapcsolót. Visszafelé, az emelvényről lelépve, ess le a megnyílt csapóajtó mögötti területre. Kapd elő a fegyvered, és az elébed toppanó ellenfelet tedd hűvösre. A hosszú folyosón szaladj végig, majd a bal oldali beugróban megbúvó kutatót küldd a másvilágra. A folyosó végében kezeld a kapcsolót, a terem alsó részében szedd le a támadót, azután ereszkedj le a nyílásba. Mielőtt a létrához érnél, fordulj meg, és az

orvtámadó bőrét szabd cakkosra. Kapaszkodj fel a létrán, ereszd le a gumicsónakot a vízbe, majd térj vissza az első zárt ajtóig. Ne nyisd ki. A mennyezeti résen keresztül, mássz egy szinttel feljebb, fuss ki a szabad levegőre, azután fordulj jobbra. Az oldalfolyosó végénél, ha átnézel a jéghegyre, megláthatod azt a nyílást, amelyik az *első titkos hely*hez vezet.

A hajó orránál ugorj a vízbe, hozd működésbe a motorcsónakot, kerüld meg a hajót, majd az őrház melletti járaton indulj el. Pár méter megtétele után, balról láthatsz egy üreget a falban, mássz be rajta, gyújts fáklyát, csússz le a csúszdán, mielőtt a vízbe érnél, rugaszkodj el és kapaszkodj meg a résben. Húzódzkodj fel, azután kússz be a *második titkos hely* rejtekébe. Visszafelé, az elágazásnál, (igazán jól, csak a fáklya fényénél látszik) fordulj jobbra és ereszkedj le a vízbe.

Hajts tovább. A kisháznál a motorcsónakból szállj ki, majd verd le az őrt. Menj a ház hátsó feléhez, és a ládáról a rácsozatba megkapaszkodva lengj el a legtávolabbi pontig.

A havas párkányról csússz le, és a támadót spékeld meg egy kis ólommal. Kellj át a folyosón, a balról érkező farkaskutyát lődd le, majd indulj el az épületben található sötét folyosón. A törésvonalnál, egy kutyás őr támad rád. Fektesd le őket a földre. Az új helyszínen szaladj végig a ház mellett, a mögötte lévő járaton kellj át, kiérve lődd le a két farkaskutyát. Az épület csapkodó ajtajain juss keresztül, az emeleten henyélő két piroskabátost szedd le, majd menj a szint túlsó felébe, és vedd magadhoz a feszítővasat. A berohanó őrt semlegesítsd.

Hagyd el az épületet, az idegesen szaladgáló embert állítsd meg, ezután térj vissza arra a helyszínre, ahol az első kutyát tetted ártalmatlanná. Mássz fel a torony lábazatán, kezeld a kapcsolót, a feszítővassal feszítsd

le a lakatot az ajtóról, (utána vedd fel a földről), majd a mennyezeti kapaszkodó segítségével himbálózz el a szomszédos épület tetejére. Ereszkedj le a nyílásba, a "Fuel Supply" feliratú plakáton figyeld meg a szelepkerekek állását (piros, zöld, piros, zöld), és hagyd el az épületet. Kilépve, a balról támadó embert ártalmatlanítsd, menj a mellette lévő üreghez (amelyikbe a cső torkollik), majd ereszkedj le. Haladj a szelepkerekekig, állítsd át a másodikat és a negyediket, azután mássz ki a felszínre. Lépj be a generátorházba, a fali karcsolókart húzd meg, hagyd el az épületet, majd a kitaposott ösvényen menj a következő helyszínre. A kutyákat sorba likvidáld, kezeld a fali kapcsolót és lépj az épületbe. A folyosó végénél szemből, egy kutya ront rád. Altasd el, azután menj az iroda másik felébe, és a falitérkép alól vedd el a kulcsot. A kijáratot megcélozva egy újabb célpont siet a pisztolycsöved elé. Bánj el vele.

A szabad ég alatt, a rácsos területről kilépve, indulj el balra. A jégfolyosón szedd le a toporgó őrt, kellj át a hídon, majd a zöld épületnél fordulj balra. Fuss teljesen vissza arra területre, ahol a motorcsónakot hagytad.

A bódéról feszítsd le a lakatot, lépj be, használd a kulcsot, fordulj meg és tüzelj. A támadó legyűrése után, kezeld a kapcsolót, indítsd be a motorcsónakot, majd indulj el az imént megnyílt területen. Az első kanyar előtt, jobb oldalon, láthatsz egy kitüremkedést. Ússz be alá, vedd fel a kulcsot, azután a motorcsónakkal fordulj meg és csónakázz vissza hajóig. Az őrházat nyisd ki a talált kulccsal, lődd le a kirontó kutyát, azután tárd fel a *harmadik titkos hely*et.

Folytasd az utad a kulcsfelvevő helytől, egészen a hajózható terület végéig. Az ott lévő járatba ugorj be, kapaszkodj fel az épületig, lődd le az őrt, majd fuss el balra. A tetőpontra érve, kapd le a másik célpontot is, azután szaladj a ház mögé.

RX-Tech bányák

A liftaknából, a résen keresztül mássz ki. A folyosón szaladj addig, amíg meg nem hallod a hetedik ajtónyikordulást. Ekkor fordulj meg, fuss a nyitott ajtóhoz, kússz át a szellőzőaknán, ereszkedj le és kezeld a kapcsolót. A megnyíló kijáraton keresztül hagyd el a helyiséget, haladj el a lángszórós ember mellett, majd a főteremben menj a legalsó szintre. Itt találod a játék újabb őrületét, a csillét. Kezelése egyszerű: fék (ugró gomb), váltókezelés (akció gomb), fejlehúzás (guggoló gomb), az íveket ellensúlyozni, az ellenkező iránnyal lehet. Szállj be a csillébe, és lelkileg készülj fel a különleges utazásra.

Az akadályok: Az emelkedőn túl, a két áthidaló alatt húzd le a fejed (különben elveszítheted), azután rögtön kezeld a váltót. A fejlehúzás és az ugrató után ismét két, guggolásra okot adó áthidaló következik, valamint az ideiglenes végállomás.

Szállj ki a csilléből, indulj el a fémpadlós járaton, a nyomógomb segítségével nyisd ki az ajtót, majd szaladj végig a mögötte húzódó folyosókon. A csúszdázás után fordulj balra, és készülj fel egy mutáns támadására. A nyíláson, amerről jött, indulj el, majd a végében használd a létrát. Felérve, a második ajtót nyisd meg, és kússz át a szellőzőfolyosón. Az új helyszínen menj a távolabbi ajtó közelébe, várd meg, amíg a mutáns benyit, lődd le, azután hagyd el az építményt. A tóból hozd fel a kurblit, térj vissza az épületbe, hozd működésbe a másik ajtót, majd az előrontó dögöt vedd le a lábáról. A folyosó túl felében elhelyezkedő ajtón nyiss be, azután kellj át rajta. A következő ajtó megnyitásával ismét a csilléhez jutsz. Szállj be.

Az akadályok: Használd a féket a felvonóig. A felvonó tetején bukj le, majd rögtön kezeld a váltót.

A főteremben, a csille közelében ólálkodó mutánst

lődd le, majd menj, az egy szinttel fentebb lévő csilléhez és szállj be.

Az akadályok: A kameranézet váltástól, az alagút kezdetéig tartsd behúzva a féket. Kezeld a váltót.

A csillét elhagyva, menj a fúró akadályokhoz, mássz át alattuk, azután fordulj balra. A csúszdán háttal ereszkedj le, a végénél kapaszkodj meg a perembe, majd engedd el. Ugorj át a szakadék szemközti oldalára, onnét ereszkedj le a hasadékba. A csusszanás után kapaszkodj meg a repedésbe, oldalazz el ameddig csak lehet, majd egy pillanatra engedd el. Az alsóbb repedésbe kapaszkodva oldalazz vissza a kiindulási pontra, azután ereszd el a peremet. A párkányról, amelyikre érkeztél, ugorj a levegőbe, kapaszkodj meg a repedésbe, oldalazz el a széléig, és húzódzkodj fel. Mássz be az üregbe, a mutánst spékeld meg, azután lépj be a barlangba. Ezen a területen találhatsz még két mutánst, hacsak a lángszórós úr meg nem előz.

Kapaszkodj fel a két állvány közötti áthidalóra, és piros jelzőfény elől vedd fel a feszítővasat.

A piros jelzőfénnyel szemben állva balról, a távoli falon láthatsz egy zöldes derengést árasztó üreget. A jobb alsó sarkából húzódó fénytörés nem más, mint az odajutást biztosító kapaszkodó perem.

Menj az előtte lévő világítótest mellé, és nézz el jobbra. Láthatsz egy kisebb hókupacot, a fal mentén. Állj a legmagasabb pontjára, azután rugaszkodj el a világítótesttel ellátott hótömb irányába. Érdemes a falhoz legközebb lévő részre ugorni. A hótömb tetején, a fal találkozásától hátrálj két lépést hátra, majd rugaszkodj el a fal legközelebbi pontjára. A havasabb rétegbe kapaszkodj meg, oldalazz el az üreghez, és a nyílás mögött lévő kapcsolót állítsd át.

Menj a bejárathoz, állj neki háttal, majd a jobb oldali kupac tetejéről indulva, az óra járásával megegyező irányba ugrálj el a barlang kijáratáig.

A sikeres ugrabugra után használd a létrát, bújj át a fúróhegyek alatt, kerülgesd ki a munkagépeket, majd kapaszkodj fel a magasabb szintre. Lődd le a mutánst, csússz le a síneken, azután lovagold meg a csillét.

Az akadályok: az emelkedőn túljutva, az ugrató után rögtön fékezz. Kezeld a váltót, húzd le a fejed, majd a harmadik fejlecsapó elhagyásával fékezz egy kicsit a lendületen.

Szállj ki a csilléből, keresd meg a lelakatolt ajtót, azután használd a feszítővasat. Bent, vedd magadhoz az akkumulátort, hagyd el a helyiséget, majd menj a legfelső szintre, és húzódzkodj fel az épület tetejére. A másik oldalán ereszkedj le, oldalazz el a közepe felé, majd a létrán mássz le addig, amíg csak lehet. Csinálj egy hátraszaltót csavarral. Ha ügyes voltál és jól mérted ki a lépcsőfokokat, most egy párkány szélébe kapaszkodva lógsz a fagyos semmibe. Az üregbe mászva felcsendül az *első titkos hely* szignálja. A nyitott ajtón keresztül ereszkedj le a kékesen derengő, havas táj felszínére. A felcsendülő szignál jelzi a *második titkos hely* felderítését.

A főteremben menj vissza a harmadik szinten lévő csilléhez, és foglald el benne a vezető ülést.

Az akadályok: Az ugrató után lehúzott fejjel közlekedj a megállóig.

Az emelőkar talapzatának az oldalánál helyezd el az akkumulátort, ezután húzódzkodj fel a karhoz, és a hátuljánál használd a kurblit. Ugorj a vízbe, tempózz a zöld fényhez, majd a jobb oldalán elhelyezkedő üregben gyűjts erőt. Miután felmelegedtél, ússz a búvárharang alá, és várd meg amíg Lara ki-

heveri az újabb megpróbáltatást. Ismét csobbanj a vízbe, majd tempózz a két zöld fényjelzéssel ellátott üregbe. A pihenőben várakozz amíg kell, azután ússz fel a felszínre.

Kellj át a hídon, semmisítsd meg a két mutánst, majd menj a szakadék azon részéhez, ahol a falon egy reflektort észlelsz. A fényénél nézz le a mélybe, és az ott látható üregbe egy jól irányzott elrugaszkodással ugorj be. A járatba lépve feltártad, a *harmadik titkos hely* rejtekét.

A szakadékban, egészen a hídig ugrálj peremről-peremre, mássz ki, majd nyiss be az épületbe.

Tinnos elveszett városa

Első szekció: Hagyd el a hangárt. Indulj el balra, menj a reflektor melletti létrához, használd, majd a folyosók találkozási pontjához érve, kezeld a széles markolatú kapcsolót. Ereszkedj le jobbra, a megnyílt ajtón lépj be, a beugróból vedd magadhoz az első Uli-kulcsot, azután hagyd el a terepet. Válaszd a bal irányt. Szaladj a nagykapu közelébe, és a falra festett körembléma alatti zárba, illeszd bele a kulcsot. Miután bejutottál az elzárt helyiségbe, lépcsőzz fel, az udvari párkányon aktiváld a kart, majd csússz le a csúszdán. A fogantyú segítségével nyisd meg a nagy kaput, s fuss átlósan keresztül az udvar legtávolabbi sarkába. A szobában mássz fel a létrán, majd kezeld a nyomógombokat balról jobbra haladva, a következő sorrendben: első, második, ötödik. Ereszkedj vissza a földre, haladj át a frissen megnyílt területre. A hídra lépve, készítsd elő a rakétavetőt, és jobbról, a falban tanyát vert óriásmoszkitók fészkét lődd szét. Akkor tedd ezt, amikor felbukkan valamelyik egyed a nyílásban. Ez az üreg lesz az első titkos hely.

Kocogj végig a hídon, az omlásnál bal oldalt, lendülj a mentőkristály irányába. A peremnél fordulj jobbra, szökkenj a magasabb szirtre, majd húzódzkodj fel a sziklapárkányra. Fordulj szembe a híd tartópillérével, mérd be és ugorj át rá. Nézz el a megsemmisített moszkitófészek irányába, lőj el egy rakétát, hogy megláthasd a láthatatlan, lebegő köveket. Fáklyával a kézben, ugrálj el a fészekig, tárd fel az *első titkos helyet*, majd térj vissza a híd tartópillérjére.

Fuss végig a hídon, a jobb oldali üregen kellj át, majd készülj fel, két lény támadására. A megsemmisítésük közben érdemes állandó helyváltoztatást alkalmazni, azaz folyamatosan oldalszaltózni. Így az energialövedékek nem fognak eltalálni.

A híd bal oldalán, nézz le a szemközti épület talapzatához. Láthatsz két oszlopszerű képződmény, és közöttük egy ajtó. Ez lesz egykoron, a harmadik titkos hely bejárata.

Az épület folyosójára lépve, beindul a lengő tűz. Az optimális távolság megtartása érdekében, figyeld az árnyékukat, várd ki a megfelelő alkalmat, majd haladj el mellettük. A folyosóról kiérve, nézz fel a szemközti falra. Láthatsz egy létrát, és a végében egy üreget. Miután a mennyezeti áthidalóból kihullott a kőtömb (ez nem most lesz), meg tudod mászni a létrát, azután fel tudod fedezni a második titkos hely rejtekét.

A röpködő óriásmoszkitókat szedd le, válaszd a bal irányt, a járaton kell át, majd a végében kezeld a kapcsolót. A teremben először szemből, azután jobbról, végül balról várható támadás. Az energia-lövedékek elől a megszokott módon térj ki. Az utolsó lény búvóhelyén kattinsd át a kapcsolót, majd a kijáró mellett balról elhelyezkedő kőtömb tetejéről rugaszkodj el, és mászd meg a körpárkányt. Szaladj körbe, az út végénél kússz át a résen, azután mérd fel a helyzetet.

Ereszkedj le a hídra. A végében lévő kapcsolóhoz egyenlőre ne nyúlj, mert nincs értelme. Állj rá a tömbre, fordulj balra, rugaszkodj el a párkány irányába, és a róla nyíló üregben kezeld a kapcsolót. Ezután térj vissza a hídra, kocogj a túlfelére, ugrándozz el a következő (innét már jól látható) üreghez, azután vedd kezelésbe a kapcsolót. Hagyd el az üreget, menj vissza a legközelebbi sarokig, ugorj le az újonnan létesült peremre, majd onnét a szemköztire. Ezen az útvonalon haladva, ugrándozz el egészen a földszintig. A lenti kapcsolókart húzd meg, ezután kapaszkodj vissza a fejed felett felnyílt párkányig. Kezeld a fogantyút. A művelettel párhuzamosan, lenyílik a párkány. Kezeld ismét a lenti kart, ugrándozz vissza a már bejárt útvonalon a legközelebbi üreghez, majd állítsd át az alap pozíciójába. A víz fölött, a híd alatt képződött párkányra ugorj rá. A híd aljában kapaszkodva, lengj el a kapcsolóig. Kezeld, azután szökkenj át a legközelebbi párkányra. A falnak háttal állva, mérd be a következő ugrófelületet, és juss el a kijáratig.

Második szekció: A vizes teremben, szorosan a fal mellett indulj el jobbra. Kövesd a fal vonalát, és rálelsz a második Uli-kulcsra. Vedd magadhoz, majd a nagyobb vizeket kikerülve, szaladj a csarnok legtávolabbi sarkába, azután használd a létrát. A karos kapcsolót húzd le, a második Uli-kulcsot csak a négy maszk begyűjtése, és elhelyezése után helyezd a zárba.

Az energiamező mellett fuss el, használd a lépcsőt, majd válaszd a legközelebbi ajtónyílást.

A föld elem: A vörösesbarna iszapban, indulj el jobbra. A második körembléma után következő beugrónál mássz ki az ingoványból, és menj végig az úton. A maszkos terem előtti hídon, annak is a bal oldali peremrészén állj meg, a fáklya és a bejárat közé,

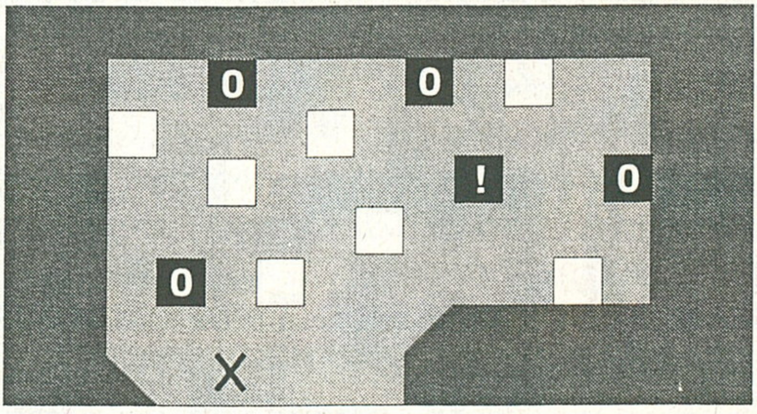
helyből ugorj le. Kapaszkodj meg a szikla peremében, oldalazz el jobbra, azután húzódzkodj fel a párkányra. A falba vájt mélyedésen kússz át, majd kezeld a kapcsolót. Mint a rövid bejátszás is mutatja megnyílt az út a harmadik titkos helyhez.

Az oltárról vedd fel a maszkot. A fejdísz elmozdításával pokoli hatású földrengés veszi kezdetét. Indulj el visszafelé. Kerüld ki a leomló szikladarabokat, majd az elágazásnál válaszd az óriásmoszkitó által jelzett utat. Ugord át az újonnan létesült lávás szakadékot, fuss le lépcsőkön, azután háromugrásnyi távolságra megtalálod a barlang kijáratát. A folyosó beugrásában található létrán ereszkedj le, fuss végig a járaton, csúszdázz, cselezd ki a lengő tüzeket, majd kezeld a fali kart. A létrázás után, várd meg míg bezárul a csapóajtó, azután kellj át a rácsos ajtón. Az energia-nyalábot körbevevő négy kőtalapzat bármelyikén, helyezd el a begyűjtött maszkot, majd menj a felső szintre. Válaszd a jobb oldali járatot.

A víz elem: A vizes kamrában háttal ereszkedj le, kapaszkodj a perembe, várj az alkalmas pillanatra. Amikor a felső penge alattad van, hagyd abba a kapaszkodást, így a két kaszaboló közé esel. Gyorsan ússz a sarokba, az ott lévő kőhöz simulva, tempózz az üregbe. A következő veremben, válaszd a bal oldali nyílást. Levegőzz, és kezeld a kart. Ússz át a jobb oldali nyílásba, azután tempózz felfelé. A csarnokban válaszd a bal irányt. A rácsos ajtót nyisd meg, a jobb felső üregben található karral, majd ússz be a maszkért. A talapzat jobb oldalán lévő kart húzd meg, azután hagyd el a helyiséget, és tempózz át a nagycsarnok túlsó felébe. A kerek lenyomat mellett haladj el, a kart kezeld, majd a nagyon keskeny résen ússz keresztül. A végénél fordulj jobbra, a felső üregben végy levegőt, azután használd az alsó nyí-

lást. Az áramlat segítségével, szinte másodperceken belül kijutsz a rémálomból. Szárítkozás helyett csobbanj bele a soron következő vizes szakaszba, a résen keresztül haladj végig az egyetlen útvonalon. A kar kezelése után, az alsóbb szinten indulj el balra. Kellj át a rácsos ajtón. Az energianyalábot körbevevő négy kőtalapzat bármelyikén helyezd el a begyűjtött maszkot, majd menj a felső szintre. Válaszd a szemben lévő járatot.

A tűz elem: A térképen, az "x"-el jelölt kiindulási pontról, ugrálj végig a cölöpökön. A harmadik cölöpre ugorva, a negyedik cölöp tetején kialszik a láng. A harmadik cölöpről való elugrás után, néhány másodperc elteltével visszatérnek a lángcsóvák. Ezért siess, de ne kapkodj.

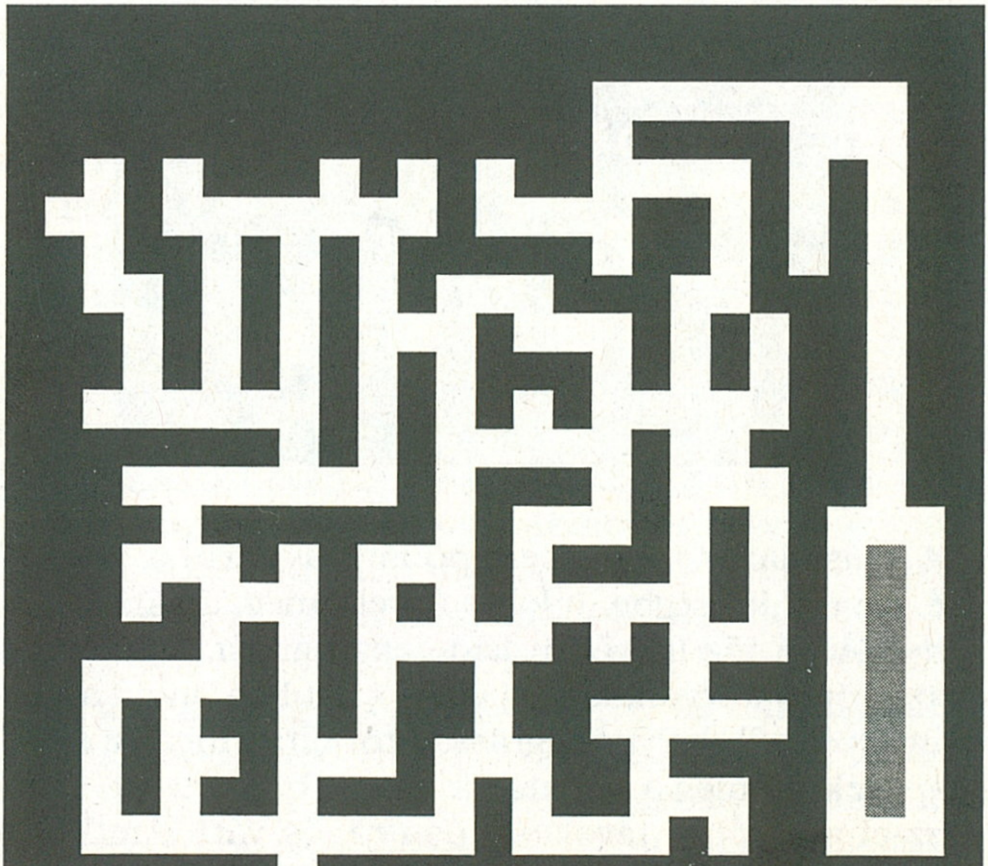


A csúszdázás után, meglepő látvány tárul a szemed elé. Ne ess kétségbe, inkább figyeld meg, a sárkányok leheletét. A tűz fényében feldereng három, láthatatlan sziklatömb körvonala. Állj velük szemben, majd a párkány széléről, helyből ugrással közelítsd meg az elsőt. Kapaszkodj meg a láthatatlan peremben, azután oldalazz el a fejtől, a távolabbi pontra, és várj. Amikor a lángok kezdenek alábbhagyni, húzódzkodj fel és hely-

ből ugorva, közelítsd meg a második tömböt. Itt is alkalmazd az előző taktikát. A harmadik tömbnél, egy kicsit változik a program. A terem jobb oldalán található kapcsolót át kell állítani. Egyszerűen tedd azt, hogy a felhúzódzkodás után, elfordulsz jobbra és ugorsz. Visszafelé ugyanez a helyzet.

A rácsos ajtó felhúzódása után, még vár egy csapda. A lengő tűz. Cselezd ki, majd vedd magadhoz a maszkot. A jobb oldali járaton hagyd el a tüzes vidéket, szaladj végig a folyosón, majd kellj át a rácsos ajtón. Az energianyalábot körbevevő négy kőtalapzat bármelyikén helyezd el a begyűjtött maszkot, majd menj a felső szintre. Válaszd a bal oldali járatot.

A szél elem: Használd a labirintus térképét.



Az emelkedő megmászása után, lépj fel a bal oldali lejtőre, tégy pár lépést előre, majd amikor megindul a szöges áldás, oldalszaltózz jobbra. Ezzel a technikával cselezd ki, mind a négy guruló istencsapást.

A maszk felvétele után, az időkapcsolós ajtón keresztül hagyd el a területet.

Helyezd el az negyedik maszkot is a kőtalapzaton. Menj a második Uli-kulccsal a felhúzott rács mögé és használd. Az energianyaláb megszűnésével, szabaddá válik a kijárati nyílás.

Indulj fel a lépcsőn, az egyetlen szabad kijáraton menj a csarnokba, told a létra alá a lezuhant tömböt, mássz fel rá, majd tárd fel a *második titkos hely*et.

A csarnokból indulj tovább abba a terembe, ahol a harmadik titkos hely ajtajának a karos kapcsolója van. Ne feledd, hogy időkapcsolós. Aktiváld a nyitószerkezetet, ereszkedj le az alsó szintre, fuss végig a vizes csarnok bal oldali fala mellett, majd mássz fel a létrán. A pálya kijárata mellett szaladj fel a lépcsőn, a kőkocka előtt fordulj balra, azután cselezd ki a lengő tüzeket. A híd előtt fordulj balra, a sarokba háttal ereszkedj le a szakadékba, ugráld át az akadályokat, és révbe érve, tárd fel a *harmadik titkos hely*et.

Az energiasugár által szabadon hagyott üregen keresztül, távozz a szintről.

A meteoritbarlang

Első szekció: Nem árt ha tudod, hogy melyik fegyvertől mit várhatsz el, ebben a kilátástalannak tűnő küzdelemben. A pókszörny 200 pontos sebzési szinttel bír. A leírtak alapján válaszd ki a szimpatikus fegyvert, és győzd le őt.

Fegyverek:	*Lövése száma:*	*Sebzése:*
Pisztoly:	100	2
Shotgun:	18	11
Desert Eagle:	10	20
Uzi:	200	1
MP5:	70	28
Gránátvető:	5	40
Rakétavető:	4	50

A feladat nem más, mint a négy járatban elhelyezett meteordarabok begyűjtése. Minden egyes darab felvétele előtt meg kell ölni a pókot, különben hátba lő. Ez azt jelenti, hogy négyszer kell ártalmatlanítani, a sikeres begyűjtéshez. Ha minden meteordarab megvan, az aréna közepén lebegő gömb, (amely az újraéledést biztosítja a pók számára) a lávába süllyed. Ezután, már csak egyszer kell megölnöd...

Taktika: Talán, az egyik legfontosabb dolog, a távolság. Kerülj tőle mindig a lehető legmesszebb. Ha jól csinálod, nem kell elszenvedned egyetlen lövését sem. Ez már fél siker a győzelemhez.

Második szekció: Az egyik járat mindkét oldalán létra található. Mászd meg valamelyiket, majd a folyosón válaszd a bal irányt. Haladj a havas párkányig, kapaszkodj meg a mennyezeti fogódzókban, azután himbálózz el a túlsó feléig. Ugrándozz párkányról-párkányra, haladj el a piros lámpás jelzés mellett, és csússz le a lejtőn. A kijáratnál, két géppisztolyos alak vár rád. Szedd le őket. A két zöld épület közül kilépő lángszórós úr kabátját lyuggasd meg. Közeledésedre, a reflektorral megvilágított rács felől megjelenik egy fehér ruhás géppisztolyos, valamint egy tüzes fiatalember. Bánj velük szívélyesen. A rács után következő kapcsoló kezelése előtt, a nyitott ajtó mögül leskelődő őrt búcsúztasd el

az életétől. Ha mindezzel megvagy, a reflektor fényirányába indulj el, és szállj fel a helikopterre.

Lara háza

A versenypálya kulcsának megszerzése: menj a könyvtárszobába. Lépj (az ajtóból nézve) jobbról a második könyvespolchoz, és mozdítsd el az egyik könyvet. Hatására kialszik a tűz a kandallóban. Mássz fel a kéménybe, majd a titkos átjárón menj a kapcsolókarig. Ez nyitja a lépcsőfeljáró, (az épület főbejáratával szemben) alatt lévő, már lassan legendás ajtót. Mint a *Tomb Raider 2.* részében, most is időkapcsolóval van ellátva, és ezért igyekezni kell a bejutással.

Szóval, mérd fel a helyzetet, hárítsd el az akadályokat, húzd le a kart és futás...

Ha némi küszködés után végre sikerül átjutni az ajtón, kellemes élményben lesz részed. A pincében egy hatalmas akvárium fantasztikus látványa fogadja az érkezőt. A tologatós ládánál, a mennyezeten található üregbe mássz fel, és az akváriumban úszkálva keresd meg a néhai labirintus bejáratának kulcsát.

A kulccsal menj a labirintus kovácsoltvas ajtajához, és lépj be az átalakított területre. Jó szórakozást.

CSALÁSOK

Csalások PSX-re:

A következő kombinációkat játék közben kell beütni:

Minden fegyver, medi pack, fáklya és mentőkristály: L2, 2xR2, 4xL2, R2, L2, 2xR2, L2, 2xR2, 2xL2, R2, 2xL2, R2. Sikeres bevitel esetén, Lara felsikolt.

Szintugrás: L2, R2, 2xL2, R2, L2, R2, L2, R2, 4xL2, R2, L2, 4xR2, L2. Helyes bevitel esetén, Lara "No"-t mond.

Minden "Secret": 5xL2, R2, 3xL2, R2, L2, R2, 2xL2, R2, 2xL2, R2, 2xL2. Sikeres bevitelkor, Lara felsóhajt. Ha mindet begyűjtöd, választhatóvá válik az "ALL HALLOWS" bónuszpálya.

A "Lara's Home" *pályán megkapod a versenypálya kulcsát:* R2, 3xL2, R2, 6xL2, R2, 5xL2, R2, 2xL2. Helyes bevitelkor, Lara "No"-t mond.

Energia visszatöltés: 2xR2, L2, R2, 6xL2, R2, 3xL2, R2, 5xL2. Helyes bevitelkor, Lara felnyög.

Csalások PC-re:

A következő mozgásokat játék közben alkalmazzátok:

Szintugrás: Vedd elő a pisztolyt, majd lépj egyet hátra, egyet előre. Guggolj le, utána állj fel. Forogj körbe háromszor, azután ugorj egy nagyot előre.

Minden fegyver, medi pack, fáklya és mentőkristály: Vedd elő a pisztolyt, majd lépj egyet hátra, egyet előre. Guggolj le, utána állj fel. Forogj körbe háromszor, azután csinálj egy hátraszaltót.

Lara felrobbantása: A pisztoly elővétele nélkül teljesítsd a "szintugrás" vagy a "minden fegyver, ..." kódok mozgásait.

BROKEN SWORD

The Shadow of The Templars

George Stobbart egy párizsi kávézó teraszán üldögél, amikor egy bohóc levegőbe repíti a kócerájt.

Párizs

Hagyjátok el a teret, a háttérben látható utca irányába. A marcona rendőrök, akikbe belebotlotok, visszakísérnek a tett színhelyére, majd kifaggatnak az esetről.

Az eszmecsere után hagyjátok el a kávézót, majd a terasz előtt lévő lámpaoszlop tövéből vegyétek fel az újságot. A fotózgató újságíró hölggyel beszélgessetek el. Mint kiderül őt Nicole Collardnak hívják, és egy helyi lapnál dolgozik. Éppen a merénylet áldozatához igyekezett, aki ugyanolyan gyilkosságokról akarta informálni őt, mint amilyennek maga is áldozatául esett, (a tagot Plantardnak hívták).

Az újságot adjátok oda a távolban dolgozó munkásnak. Ő belenéz a lapba, és a nagyszerű lóversenytipp láttán elrohan a fogadókhoz.

Kutassátok át a sátrat, és a dobozból vegyétek ki a T-kulcsot.

A kávézó teréről menjetek be a házak mögé. A csatornafedelet emeljétek le a T-kulcs segítségével, majd ereszkedjetek alá a csatornába. Lent, vegyétek fel a piros bohócorrot, tovább gyalogolva a zsebkendőt, és a ruhafoszlányt a rácsról (a bohóc minden bizonnyal erre menekülhetett). A rács mellett lévő létrán másszatok ki a bűzös helyről.

A ház udvarán adjátok oda a házmesternek, a felügyelőtől kapott névjegykártyát, majd kérdezgessétek a ruhadarabról, és a bohóc zöld dzsekijéről. A beszélgetésből kiderül a szabó neve és telefonszáma.

A kávézónál álldogáló csendőrt faggassátok ki Nicole-ról. Az ostoba egyenruhás, néhány keresztkérdés után kiböki az újságírónő telefonszámát. Hívjátok fel a munkás telefonjáról, és dicsekedjetek el a talált bizonyítékokkal. Mivel a hölgy vérbeli újságíró, azonnal ráharap a sztorira és meghív a lakására. Fogadjátok el a kedves invitálást.

A virágárusasszonytól kérdezősködjetek Nicole-ról. A szerzett információk mellett megtudhatjátok, hogy hogyan juthattok be Nico házába.

A lakásban mutassátok meg a bizonyítékokat, amiket a csatornában találtatok. A bohócorrot forgatva, Nicole újabb nyomra bukkan: leolvassa az orrtakaróról a jelmezkölcsönző címét. A beszélgetés során előkerül egy fénykép is, amelyet Nico exponált a tett színhelyén.

Látogassatok el a jelmezkölcsönzőbe. Az idős kereskedőnek mutassátok meg a zsebkendőt, majd a fényképet. A fotó bemutatásával, az idős kereskedőben felrémlik a vásárlója neve: Khan. Az épületes társalgás befejeztével, az öreg kezet nyújt, azután ajándékként átadja az elektrosokkolót.

Nico lakásáról tárcsázzátok fel a szabót, és érdeklődjetek Khan felől. Megkapjátok a hotel címét, ahol Khan lakik. Rögvest induljatok az Ubu Hotelbe. A portánál, a falon lévő kulcsot próbáljátok elcsórni, viszont a portás elküld onnan. Ezután beszéljetek a zongorázó mamival, és mutassátok fel a Khanról készült fényképet, majd teregessetek ki neki mindent, Khannal kapcsolatban. A mami látta, ahogy Khan a portán hagyott egy táskát, ami minden bizonnyal Plantardé volt. Kérjétek

meg, hogy segítsen a portánál lévő kulcs elcsenésében, ezután menjetek fel az emeletre. Itt a szabó szerint a második ajtón kellene bejutni, de a kulcs csak az első ajtót nyitja, így ide menjetek be. Másszatok ki az ablakon és látogassátok meg Khan szobáját. Főhősünk nem lel nyomra. Próbáljatok az ajtón keresztül távozni. Miután megjelent Khan és ki tudtok jönni a szekrényből, nézzétek meg azt a göncöt, amit az ágyra hajított. Egy gyufa és egy zöld színű kártya lesz a tietek. Ezzel a kártyával kérjétek el, Khan csomagját. Persze a portás nem könnyen áll rá a dologra. Kérjétek meg a zongorázó hölgyet ismét, hogy segítsen. Kaptok egy tekercset, de eszetek ágába se jusson a hotel főbejáratán át kirohanni ezzel. Menjetek fel az emeletre és ki az ablakon, majd ha kint vagytok, dobjátok le az utcára a tekercset, és most már a gengszterek a hotel előtt átkutathatnak. (Aki fickós kedvében érzi magát, az ne fogadja meg ezt a tanácsot, hanem menjen ki az utcára a tekerccsel. Elvégre bírja a memóriakártya.) Menjetek a hotel háta mögé és vegyétek fel a tekercset. Addig kérdezgessétek Nico-t a tekercsről, amíg ő el nem küld egy André nevű fickóhoz. A Crune múzeumban vizsgáljátok meg az üvegketrec alatt lévő állványt, és így kiderül a származási helye: Lochmarne, Írország. Irány: a reptér.

Lochmarne

Térjetek be a kocsmába, és beszéljetek Mr O'Briannel (a pultnál ülő szürke pulcsis fickóval) a kastélyról, és az ott talált állványról. Ezután tárgyaljatok Fitzgeralddal, (a szemüveges, pipogya sráccal) mindenről. Forduljatok Doylhoz és faggassátok ki őt is, majd hívjátok meg egy sörre. Ezek után sétáljatok a kocsma elé, és az ott álldogáló fiúval (Maguire-rel) beszéljetek. Ha ezután beszéltek Fitzgeralddal, már kifecseg mindent, de né-

hány mondat hatására pánikba esik és kirohan, balszerencséjére. Kérdezzétek ki Maguire-t az esetről, ami az utcán történt az imént. Menjetek az utcán jobbra a várromok felé. Mondjátok el az iménti esetet a kocsin ülő parasztnak, majd küldjétek el Fitzgeraldot keresni. Másszatok fel a szalmabálák tetejére, és a T-kulcsot a falon lévő apró repedésbe illesszétek bele, majd másszatok át a várfalon. A romok udvarán induljatok az ásatások felé, de amikor az agresszív kecske felöklel, azonnal rohanjatok a túloldalon heverő ekevashoz és húzzátok odébb. Lent az ásatásoknál a földön álló szobrot döntsétek fel, majd állítsátok vissza. Az így keletkezett nyomba, szórjatok bele az asztalon található gipszből. Ezután menjetek a kocsmához, és az épület falán a kapcsolószekrényt (amit szétnyomott a Ferrari), kapcsoljátok ki. Bent a kocsmárostól kérjetek egy korsó sört. Ezt követően mutassátok meg a zöld villanyszerelő kártyát neki, így beenged a pult mögé. Mielőtt azonban bemennétek, beszéljetek a sarokban üldögélő öreggel. Ezután az öreg elkezd hurkokat készíteni. Egy hurkot csórjatok el, mialatt ő tüsszent egyet. Az új szerzeménnyel bütyköljétek meg a mosogatógép röfijét. Doyl könyökénél lévő, zöld rongyot csenjétek el, amikor éppen iszik. A pincében lévő kart húzzátok meg és sétáljatok a kocsma elé. Nyissátok fel a pince szellőző rácsát, és az így keletkezett természetes fénynél, lent a pincében vegyétek fel a zseblámpát és a kék színű követ. Nyissátok meg a csapot és vizezzétek be a zöld rongyot. A vizes ronggyal rohanjatok az ásatásokhoz, és csöpögtessétek a vizet a gipszre. Az "álszobrot" illesszétek bele a falon látható nyílásba.

Párizs

Nicotól menjetek a Crune múzeumba és kérdezzétek Andrét a tekercsről, Nicole-ról és a Montfauconról. Pár

dolgot kiderített, amiket megoszt veletek is. Induljatok a rendőrségre, és beszéljetek a portánál ácsorgó rendőrrel. Kérdezzétek Marquetről, így elmondja a pontos címét a kórháznak, ahol éppen kezelik. A kórházban kérdezzétek meg a portásnőtől, hogy melyik kórteremben találjátok Marquet. Először nem árulja el, de használjátok a Moerlines, zöld kártyát. A nővérkéről faggassátok ki teljesen, különben nem árulja, el hol találjátok a keresett beteget. Sétáljatok hátra a bal oldali folyosón. Húzzátok ki a takarítógép konnektorát. Nyissatok be a gép mögötti piros ajtón gyorsan, amíg a takarító vissza nem ér. "Dr. Stobbarttal" sétáljatok vissza a portához (jobbról a második folyosón), majd beszéljetek az öreg dokival. Bemutatja nektek az unokaöccsét, akivel a bal oldali folyosón vegyétek a kórterem felé az irányt. Miután diagnosztizáltátok a beteget, próbáljatok Marquet, saját rendőrőrizet alatt tartott terme felé menni. A sikertelen próba után kérjétek meg a fiatal orvossegédet, hogy mérje meg az idős beteg vérnyomását, a nővérkétől kapott vérnyomásmérővel. Lépjetek be Marquet termébe. Ő egy kicsit félreért benneteket, mert azt hiszi, hogy meg akarjátok ölni.

Nico-nak miután elújságoltátok mi történt a kórházban, látogassatok el ismét a múzeumba. Amikor a biztonsági őr háttal áll nektek, az ablakot nyissátok ki. Amíg az őr becsukja, surranjatok a szarkofágba. Az éj leple alatt a két gengszter megjelenik, és el akarják lopni az üvegkalitka alatt lévő állványt. Miután kikászálódtatok a szarkofágból, döntsétek gyorsan rájuk a totemoszlopot.

Nico-tól ismét menjetek a múzeumba, Andréval pedig, a tekercsről beszéljetek. A tekercsen lévő egyik címerről megtudta, hogy egy bizonyos spanyol, Vasconcellos család címere. Irány: Spanyolország.

Spanyolország

A Vasconcellos birtokra érve menjetek az épület mögé, és a kertész slagját szorítsátok el a vérnyomásmérővel. Kövessétek a kertészt a házba, majd osonjatok a háttérben lévő sötét helyiség (a kutyák felé), és onnan gyorsan lopózzatok a lovagpáncél mögé. Miután a kertész elmegy a kutyákat lecsitítani, induljatok felfelé a lépcsőn, és beszéljetek az idős grófnővel addig, amíg el nem vezet a családi kriptához. Tegyétek a bibliát odébb az állványról, és az alatta lévő sakktáblát vizsgáljátok meg. Erre a ténykedésetekre lehozatja a grófnő a készletet. Miközben várjátok a sakkfigurákat, beszélgessetek vele a családjáról. Említést tesz, egy bizonyos Don Carlosról. A sakktáblán a világos bábukkal kell sakkot adni (a királyt eggyel lerakjátok, a templomos lovagot a király iménti helyére, majd a papot legfelülre). Így megkapjátok a Vasconcellosok ősi kelyhét.

Párizs

Nico-tól, a Montfaucon terére menjetek el. Először a zsonglőrrel beszéljetek és kérjétek meg, hogy ti is kipróbálhassátok a labdadobálgatást. Ez sajnos elsőre nem sikerül, de beszéljetek a kávézónál üldögélő rendőrrel, aki tanácsot ad a zsonglőrködésre, ha megmutatjátok neki a piros bohócorrot. Próbálkozzatok ismét a zsonglőrnél, és így már sikerrel jártok a helyi közönségnél is. A csatornafedő leemelő rúddal (T-kulccsal) billentsétek ki a csatorna fedelet. Másszatok le a csatornába. Szintén a T-kulccsal törjétek be, a három faajtó közül a jobb oldalit, és a keletkezett üreget vizsgáljátok meg. Miután az ajtó beragadt, a csónakról a csörlőt eresszétek le. A csörlőn, a kampót akasszátok be az üregbe, és omlasszátok be az ajtót. A megnyílt nyíláson keresztül sétáljatok be a barlangba. Meg

se próbáljatok lemenni a lépcsőn, hanem először lessetek be, a bal oldali nyíláson. Egy titkos összejövetelt láthattok lent. Amikor abbahagyják a beszélgetést, ismét lessetek be és ha már mind elmentek, ballagjatok le a lépcsőn és helyezzétek be a kör közepére az állványt, a tetejére pedig az ékkövet.

Nicole-nál Ismét meséljétek el a történteket. Az öt betű, amit leolvastatok a barlangban (Marib) kiderül, hogy egy falu Szíriában. Utazzatok oda!

Szíria

Marib falujában, a térről menjetek ki a jobb oldalon lévő kőkapun. A szőnyegárusnak mutassátok meg a gyufásdobozt. Elhúzza az egyik szőnyeget, így ebbe az irányba folytassátok utatokat. A titkos klubban nyissatok be a toalettbe, majd olvassátok le a WC ajtajáról a szöveget. Ultart (a pultnál ülő fickó) kérdezzétek az imént olvasott szövegről. Mutassátok Khan fényképét, és beszéljetek a felmerülő "Bikafej sziklaról". Kint a piactéren vizsgáljátok át a kebabárust, amíg nem találjátok meg nála a WC-kefét (nem biztos, hogy könnyen fog menni). Kérjétek meg a tér bal oldalán lévő srácot (Nejo), hogy segítsen nektek megszerezni a WC-kefét (az ősz hajú kebabárusról beszéljetek vele), majd adjátok neki a piros labdát. Ezután a kebab árusnak ismételjétek el a szavakat, amiket Nejo mondott. Az incidens után, menjetek vissza Nejo-hoz, és kérjétek el a kefét. A klub tulajának adjátok oda a kefét, így ő egy kulcsot ad cserébe. Nyissatok be a toalettbe és szintén ezzel a kulccsal, vegyétek ki a szekrényéből a törlőkendőt. Menjetek vissza a térre, és a macskát zavarjátok fel a polcra (Nejonál), majd az asztali csengővel, hívjátok ki a házból a férfit. Nejo labdája ekkor elpattan, és egy gipsz szobrocska pottyan le. Vegyétek fel és kenjétek be a fehér arcfestékes kendővel. Ezzel keressétek meg a zöld pó-

lós, kövér turistát, akinek próbáljátok eladni értékes szuvenír gyanánt. Menjetek vissza ismét a klubba, és keressétek meg Ultart. Kérdezzétek meg, hogyan lehet eljutni a Bikafej-sziklához és fizessetek neki, hogy vigyen oda. Kérdezzétek a zöld autóról, majd adjátok oda neki a törlőkendő-tekercset. Ha megérkeztetek, törjétek le a száraz ágat, és erre kössétek rá a maradék törlőkendőt. Ezt eresszétek le a hasadékba, másszatok le ezen, és lent nyúljatok be a háttérben lévő, apró sziklarepedésen. Ha besétáltatok a titkos ajtón, az ajtó becsukódik mögöttetek. A sarokban pihenő hullát kutassátok át. Így előkerül egy pár lencse, (ha tudsz, akkor most ments egyet). Nézzétek meg a jobb, majd a bal oldali szobrot. Ekkor megjelenik Khan és egy hosszú párbeszédet, hallhattok. Amikor végezni szeretne veletek, válasszátok a férfias halált és fogjatok vele kezet, természetesen az elektrosokkolóval. Míg ellenfeletek pihen, ugorjatok le nagyon gyorsan a szikláról.

Párizs

Miután elmeséltétek Nico-nak, hogy mi történt Szíriában, menjetek a Montfaucon terére, és a lépcsős katedrálisba látogassatok el. Figyeljétek meg a paptól jobbra lévő templomos lovag szobrát, amíg észre nem veszitek a kezében lévő tekercset. Ebbe helyezzétek be a lencséket, amiket Szíriában találtatok. Adjátok oda a papnak a kelyhet, így ő kifényesíti. Kérjétek vissza, és az ablaknál lévő síremlékről olvassátok le a bibliai idézeteket.

A Crune Múzeumban kérdezzétek Andrét a Szíriában látott szobrokról. Egy ásatásról beszél, ahová rögtön látogassatok el (Baphomet Site). A lépcsőlejárón menjetek le a pincébe, és próbáljátok kinyitni a folyosó jobb oldalán az ajtót. Kérjétek el az őrtől a mellékhelyiség kulcsát. Vegyétek fel a szappant, és nyomassátok

bele az őr kulcsát. Rakjátok a nyomatba gipszet, és folyassatok rá vizet. Adjátok vissza a kulcscsomót az őrnek, és menjetek fel a lépcsőn. Próbáljátok belemártani a festő vödrébe az álkulcsot, de ezt nem engedi meg. Sétáljatok vissza a lépcsőn, és hívjátok fel Nico-t a telefonon. Szóljatok a festőnek, hogy egy nő keresi telefonon. Mikor elmegy, mártsátok bele a festékes vödörbe az álkulcsot. Az őrtől kérjétek el ismét a kulcscsomóját, és bent cseréljétek ki az álkulcsot az eredetire. Nézzétek át a fűtést (a termo-kapcsolót), az őr melletti falon. Kérjétek meg az őrt, hogy lejjebb lehessen venni a fűtést. Ha ezt megtettétek, az őr egy pár fehér kesztyűt ölt magára. Már odaadhatjátok a hamis kulcscsomót, mert nem érzi a különbséget. Megint hívjátok fel Nico-t, hogy kivonja a forgalomból az őrt. Menjetek be az ásatásokhoz, és a kelyhet helyezzétek a földre.

Miután beszéltetek Nico-val, vigyétek vissza a kelyhet Spanyolországba.

Spanyolország

Adjátok oda a kelyhet a grófnőnek, és meséljétek el a történteket, Don Carlossal kapcsolatban. Főhősünk nem emlékezik a bibliai idézetekre. Menjetek be a kriptába, és a hosszú rúddal, csukjátok be az ablakot. Tegyétek rá a fehér zsebkendőt, és ezt gyújtsátok meg a kicsi gyertyák egyikével. A terem közepén függő hatalmas gyertyát lobbantsátok lángra. Vegyétek fel a kulcsszerű valamit a földről, és a bibliát. Olvassátok fel az idézeteket a bibliából a grófnőnek. Lent a házban, a mosdóból vegyétek fel a tükröt. Beszéljetek Lopezzel, a kertésszel a kútról és kérdezzétek meg, hogy lehetett-e itt régen kút. Menjetek a kert háta mögé, ahol az öntözőslag csapja van. Itt a bokorban kutassatok egy Y-alakú ág után, amivel menjetek Lopezhez. Ke-

resgélésetek nem hiábavaló, hiszen megtaláljátok a régi kutat. Lent mielőtt bármit is tennétek, mentsetek egyet. Vizsgáljátok meg az oroszlánfejet, majd húzzátok meg az egyik fogát, és azonnal ugorjatok el onnan. A tükörrel vetítsétek a kút fényét a sötét részre. A kulcsot használjátok a zárnál.

Skócia

Nico és André összerakja a dolgokat, így egy Bannockburn nevű skót városkába kell utazni.

A vonaton hagyjuk Nico-t a kabinba, és addig menjetek balra, míg bele nem botlotok, az “ismerős” gengszterbe. Menjetek vissza a kupéba, és ezután a szomszédba. A részeges utasnak meséljétek el, mi történt Nicoval. Másszatok ki a tetőre az ablakon keresztül, és kapaszkodjatok le a legutolsó vagonon. Mikor visszakaptátok az irányítást, húzzátok meg a vészféket (a vagon falán, tőletek jobbra). Próbáljatok távozni, majd szabadítsátok ki Nico-t. A bal oldali ajtón hagyjátok el a vonatot. A várromoknál, a kacatok között találtok egy fogaskereket, és a kupacnál a pipát, a zöld pénzérmét, és a fekete műanyag kupakot is vegyétek fel. A szerkezetnél a kurblit forgassátok meg, így az a kezetekbe marad. Ebből a szerkezetből vegyétek ki a fogaskereket, és a másik fogaskerékkel együtt illesszétek be az ajtó melletti szoborba. Már csak a kurbli hiányzik a szoborból, és megnyílik az új irány. A lőporos teremből, menjetek a háttérben látható egyetlen irányba. Amikor megint ti irányítjátok az eseményeket, dobjátok a falon lévő fáklyát a lőporra.....

BROKEN SWORD 2

The Smoking Mirror

Nicole és George, Oubier professzor házába igyekeztek, egy meleg nyári napon. Ám a házban nem a professzort találják, hanem egy dél-amerikai indiánt. Nico-t elrabolják, főhősünket pedig egy székhez kötözik, és felgyújtják a lakást. No persze, mindezek mellé társul az is, hogy egy jókora pókot eresztenek ki, a szoba közepén.

Párizs

Oubier háza: Nézzétek át a hátatok mögötti szekrényt. A George lábánál lévő támaszt, a szekrény alól rúgjátok ki, így hatástalanítjátok a nyolclábú szörnyeteget. A szekrény mögötti falból kiálló vassal, könnyedén kivághatjátok magatokat a kötelek szorításából. Nico táskáját az ablaknál kutassátok át, és a földről vegyétek fel a mérgezett dartot. A lobogó tűz melletti szekrényt, az utóbb felvett tárggyal pattintsátok ki. Próbáljátok kivenni a patront, de mivel forró, használjátok Nico piros bugyiját a kivételhez. A patront helyezzétek bele a szekrény tetején található szifonba, és ürítsétek annak tartalmát a tűzbe. Menjetek vissza az íróasztalhoz, és vegyétek ki a fiókjából a piros cserepet. Ha megnézitek az inventoryban a cserépvázát, egy kulcsot találtok benne. Nyissátok fel a szekrény tolóajtaját is, és a nagy izgalmak után igyatok egy korty tequilát. Vegyétek magatokhoz a kukacot a földről, és az ajtón át, hagyjátok el a szobát.

A földszinten vegyétek fel az újságot, majd lapozzatok bele (az inventoryban). Így egy újabb újságcikk kerül elő.

Olvassátok el Nico jegyzeteit (szintén az inventoryban), hogy megtudjátok André telefonszámát. Hívjátok fel, és a beszélgetés után a kulccsal távozzatok a házból.

Montfaucon: Elegyedjetek szóba a másik asztalnál ülő férfivel, majd hívjátok a pincért két alkalommal is, (csak másodszorra fog rátok figyelni). Megérkezését követően, André elmond egyet-mást a kőről, amit odaad. Kérdezzétek a piros cserépről, és a Prérifarkaskőről. Távozása után, beszéljetek ismét az idős rendőrrel. Amikor róla beszéltek kiborul, így kihasználva az alkalmat, lopjátok el tőle a laposüveget. Menjetek a Glease Galériába.

Glease Galéria: Beszélgessetek el a kövér, ittas pasassal, ezután próbáljatok hátramenni a dobozokhoz. Csempésszetek a kövér fickó poharába a laposüvegből egymás után, amíg az össze nem esik. Most már átnézhetitek hátul a dobozokat. Szedjétek le a kis címkét az egyik dobozról, és irány a marseille-i kikötő.

Marseille

Dokkok: Kopogjatok be a bódé ablakán, majd beszéljetek az éjjeliőrrel. Ballagjatok le a lépcsőn, és kapjátok ki a vízből a kampósbotot. Ezzel pedig halásszátok ki a sörösüveget, amit az őr hajított a vízbe az imént. Fent öntsétek a maradék vizet az üvegből a bódé kéményére, és vegyétek le róla a kéménysapkát. Dobjátok az üveget a kéménybe, így a keletkezett füst kiűzi onnan a fickót. Osonjatok alulról a bódéba, és vegyetek ki a vödörből egy darab szenet, majd emeljétek el a doboz kekszet. Lefelé távozzatok a füstös helyről, és dobjatok kekszet a kutyának. Mivel ízlett neki az előző darab, ezért az állat előtt lévő kiszögellésre dobjatok még egy adagot. Amikor ezt a kekszet is megette, nyis-

sátok le a kampós bottal azt a lengőrészt, amin áll. A rácson át, másszatok be a raktárépületekhez.

Raktárak: Bal oldalon keressétek meg a létrát, és használjátok a feljutáshoz. Nézzetek be a szellőzőnél lévő ablakon, majd a ventillátorba akasszátok be a kampósbotot. Ereszkedjetek vissza a létrán, és kopogjatok be az ajtón. Rendőrnek (őszes hajú férfi) adjátok ki magatokat, és másszatok gyorsan vissza a létrán. Menjetek a dobozokhoz, majd lódítsatok le két dobozt. Miután ártalmatlanná tettétek az indiánt, menjetek be az ajtón. Nyissátok ki az íróasztal fiókját, és tegyétek el a kulcsot. Vessetek egy pillantást az asztal feletti térképre, és próbáljatok a lift felé sétálni. A bilincs kulcsát adjátok oda a kisfiúnak. A feljutáshoz használjátok a lift melletti hívógombot.

Emelet: Toljátok a nagy ládát a lift fotocella érzékelőjéhez, és kapcsoljátok fel a lift jobb oldalán lévő kapcsolót. Egy titkos ajtót fedezhettek fel a lifttől balra, (a földön lévő nyílást vegyétek észre). Menjetek be és szabadítsátok ki Nico-t. Vegyétek magatokhoz a ragtapaszt, és a kis szobrot. Ragasszátok be a lift fotocelláját a ragtapasszal, és toljátok vissza a nagy ládát. A kicsit pakoljátok át a nagyra, és a szobor melletti dobozt pedig toljátok arrébb. A karral emeljétek meg a szobrot és kössétek rá a kötelet. Ezt a felette lévő kampóra akasszátok rá, majd ismét használjátok a kart. Próbáljátok meglökni a szobrot, de mivel ez nem megy, kérjétek meg Nico-t, hogy segítsen ebben. Kint a kötélről a bilincs segítségével csúszhattok le.

Quaramonte

A piactér közepén álló zenészekkel beszéljetek Miguelről, és a bányabalesetről. Keressétek fel Pearlt, (a zöldpólós, szemüveges nőt) és beszélgessetek el vele.

Duaent, a férjét (a tehergépkocsinál) is faggassátok ki. A rendőrkapitányságon a generálist, a másik rendőrt, és Nico-t is kérdezzétek mindenről. Próbáljátok a fali térképet lehúzni, de ezt a generális nem engedi. Kint kérdezzétek Nico-t a generálisról, és a térképről. Pearllel és a zenészekkel szintén beszéljetek a generálisról, majd Duaennel a teherautónál mindenről. Menjetek a helyi bányászati társaság emeletére, és beszéljetek az íróasztalnál ülő nővel, (figyeljétek mi történik, amikor a széndarabról kérdezitek). Váltsatok pár szót a titkárral is, majd hagyjátok el az irodát. Keressétek meg Duaent, és füllentsetek neki a detonátorról. Ezután a társaság titkárnőjének meséljetek a térképről, és kérdezzétek a detonátorról. Nico-nak meséljétek el a történteket, majd a generálishoz is intézzetek pár sikeres mondatot. Ennek hatására Nico, és a generális távoznak. Már csak a másik rendőr maradt, akit kérdezzetek a piramisról. Pearllel ugyanerről a szituációról beszéljetek, így segít nektek eltávolítani a másik rendőrt is az útból. Nézzétek meg a térképet, és menjetek hátra a börtöncellák felé. Ismerkedjetek Miguellel, és ezután kérjétek el a detonátort a bányatársaság titkárnőjétől. Nyissátok ki a háta mögötti szekrényt, és tegyétek el a detonátort. Adjátok oda Duaennek, és menjetek be a börtönbe. Meséljétek el a tervet a szabadulásról Miguelnek, de ne lepődjetek meg, ha a főhőst is bezárják.

Nico-val nézzétek át a lakást, (az asztali lámpát, a kardhalat, a tigrisbőrt, és a TV-t) és beszéljetek a generálissal. Kicsit később, "sajnos" vége szakad ennek a tartalmas beszélgetésnek, mert bejön a "kedves mama" (hál' istennek).

Beszéljetek Miguellel a kötélről, így átnyújtja nektek. Kössétek a kötelet az ablakrácsra, és adjátok ki Duaennek.

Dzsungel

Vegyétek fel a liánt a fakerékről, belépésetek után rögtön jobbról. A vízikerék melletti levélkupacra tegyétek rá az újságot, majd a vízikerékhez tartsátok oda a kis szobrot. Az így gerjedt szikra begyújtja az újságpapírt, és a leveleket. A képződő füst miatt lejön Hubert atya. Miután beszéltetek vele, kaptok tőle egy gyűrött gallért. A feladatotok, ezt kivasalni. A fától balra van egy szerkezet, amire erősítsétek fel a liánt, és erre tegyétek fel a gallért. A fatörzsnél lévő fakereszttel forgassátok meg a szerkezetet. Adjátok oda Hubert atyának a vasalt gallért, így ő elvisz az indián faluba.

A faluban beszéljetek az őrökkel, majd küldjétek be a sámánnak a kekszes dobozt. Úgy tűnik, ízlik az öreg indiánnak a keksz, ezért tegyétek a dobozba a Prérifarkaskövet, és küldjétek be. Menjetek be a faluba, és beszéljetek a sámánnal.

Tegyétek a “vasalógép” alá a kémény sapkáját. Rakjátok a gépezetre a gyökeret, és a fakereszttel a “szokott módon” préseljétek. Az ellenméreggel másszatok fel a létrán.

Ketch kapitány kikötője

Kérdezősködjetek Bronsonnál, (a fényképésznél) a kőről, majd próbáljátok átnézni a terveit. Keressétek meg Rio-t, (a stégen horgászgató kisfiút) és beszéljetek vele is. Ballagjatok a házhoz, és figyeljétek meg alaposan a macskát. Faggassátok ki a Ketch nővéreket, majd menjetek vissza a stégre, és szólítsátok meg Rio-t. Említsétek meg neki Emilyt is. Ha ismét beszéltek az öregasszonyokkal, akkor már elmennek. Menjetek vissza Rio-hoz, és kérjétek meg, hogy fogjon egy halat. Adjátok oda segítségként a kukacot, ami a tequilában volt. Mivel főhősünknek nincs szerencséje a halakkal, ezért pár pillanatra

hagyjátok magára Riot (menjetek le a stégről), és kisvártatva meglesz az eredménye a várakozásnak. Vegyétek fel a gumitömlőt a hajójáról, és sétáljatok a házhoz. Állítsátok fel a létrát, majd tűzzétek ki a zászlórúdra az előbb felvett gumit. Ismét látogassátok meg Rio-t, és lássatok csodát a kukaccal fogott egy halat. A hallal rohanjatok a tömlőhöz, és akasszátok rá. Tegyétek el a piros gombolyagot, és akasszátok le a tömlőt. Vigyétek a fához, és akasszátok rá az utóbbit. Az óriás csúzlival lőjétek ki a gombolyagot. Amikor feljött Bronson, hogy visszategye a leesett jelzőt, vegyétek ki alóla a létrát. Tegyétek el az elektromos jelzőjét, lent pedig a messzelátóját. Bronson terveit vigyétek fel a Ketch nővéreknek.

Brit Nemzeti Múzeum

Nézzétek át Nicole táskáját (az inventoryban), így találhattok egy hajtűt. Szólítsátok meg a teremőrt, majd Oubiert. A különös telefonhívás hatására elmegy a professzor. Kérjétek meg az őrt, hogy mutassa meg a követ. Az üres állványból vegyétek ki a kulcsot, és mutassátok meg az őrnek. Amíg az őr telefonál, a mellette lévő állványt nyissátok ki a kulccsal, és vegyétek ki a tőrt. Miközben még mindig telefonál, szólítsátok meg ismét. Húzzátok félre a függönyt, és jussatok be az ajtón a tőrrel.

Ketch kapitány múzeuma

Olvassatok bele a hajónaplóba, majd a lámpást tegyétek a terem közepén lévő asztalra, ahova pont illik. Vegyétek fel a térképet az állványról, és azt is tegyétek rá. Rakjátok el a tollat az asztalról, majd vizsgáljátok meg a képet a falon. Nyissátok ki a kincsesládát. Egy copfos, szőke kislány ugrik ki belőle, ő Emily, Ketch leszármazottja. Beszélgessetek el vele,

és ezután látogassátok meg Rio-t (fontos, hogy a tollról is beszéljetek vele). A macskának a háznál adjátok oda a tollat, majd gyűjtsétek be annak maradványait. Egy óriási kagylóért cserébe, adjátok oda a toll maradványokat Rio-nak. A kagylót adjátok Emilynek, és a kapott keresztet helyezzétek el az asztalon, a lámpa mellett. Kérjétek meg Rio-t, hogy vigyen el a Zombik szigetére.

Zombik szigete

A part: Nézzétek meg a sziklakiszögellést, majd Rio hajóját vizsgáljátok át. Kérjétek el a hajón lévő halászhálót, és ennek segítségével másszatok fel a sziklára.

Metró állomás

Keressétek meg a kék csoki automatát, és a jobb felső sarkánál az érmét, mely a régi gépbe beleszorult, a hajcsattal operáljátok ki. Az érem, így keresztülcsúszik az ócska gépen. Vegyétek ki és dobjátok be még egyszer. Halk kattanás hallatszik, és ezt követi az a hang, melyet a rozsdás érem súrlódása okoz. A gép alsó részéből vegyétek ki a kőkemény, avas csokoládét, és persze az érmet se hagyjátok benne. Sétáljatok át a jobb oldalon lévő kapcsolószekrényhez és nézzétek át. Próbáljátok a múzeumban felvett tőrt használni a résnél. A sikertelen próbálkozás után, a piros mérleg automatába dobjátok be az érmét. A kapott cetlit tegyétek a kapcsolószekrénybe, így már pirosat fog kapni a szerelvény, és Nico felszállhat rá.

Zombik szigete

Erdő: Nézzetek körül, és menjetek az erdőbe a jobb hátsó ösvényen. Az ingoványnál törjetek le egy darab nádat, és menjetek a jobb oldalon vezető úton tovább. Vizsgáljátok meg a földön lévő üreget, majd dugjátok bele a nádat. Pontosan azon az úton, amer-

ről jöttetek, menjetek vissza a sziklához, és válasszátok a jobb alsó ösvényt. Menjetek közel a vaddisznóhoz, és az inventoryban, tegyétek a mérgezett dartot a nádszálba. Lőjetek a "fúvócsővel" az állat tomporába, és amikor vadul rohan felétek, egy testcsellel ugorjatok arrébb. Abba az irányba folytassátok utatokat, ahol az előbb még nyugodt vadállat eszegetett. A kőoszlopról a liánt rángassátok le, majd a halászhálót, és Bronson elektromos jelzőjét tegyétek rá. Az egészet dobjátok a kőoszlopra, így a tetején lévő elektromos jelzővel, könnyedén tudtok tájékozódni, akár mérföldekről is. Erről a helyszínről bal hátul távozzatok, így visszakerültök a mocsárhoz. Innen jobb oldalt távozzatok az üreges rész felé. A bal hátsó ösvényről egy új virágos helyszínre érkeztek, ahonnan egyenesen a szemben lévő ösvényen távozzatok. Ismét az ingoványnál találjátok magatokat, de ezúttal a jobb oldalán. A felső útról, az üreges rész felső részére érkeztek. Innét veletek szemben három ösvény vezet, de a középsőt válasszátok. A virágos helyszín felső ösvényén találjátok magatokat, ahonnan távozzatok a szemben lévő úton. Vizsgáljátok meg a hegytető kiszögellését (dombját), majd helyezzétek el rajta Bronson messzelátóját. Nézzetek a gépbe és forgassátok jobbra addig, amíg nem veszitek észre, a villogó jelzőt. Ezután a felette lévő sziklatömböt nézzétek át alaposan, (ott van Ketch kincse). Lépjetek ki a messzelátó képernyőjéből, és az új úton hagyjátok el a hegytetőt.

Dokkok

Ennél a résznél, mielőtt bármit tennétek, mentsetek egyet, (ha tudtok), mert ha nem vagytok elég gyorsak, meghaltok. Amikor nem figyel a hajón az őr, másszatok a másik láda mögé. Hasonlóképpen lopa-

kodjatok fel a létrán is. Nyissátok ki az alattatok lévő ajtót gyorsan, amíg az őr tesz egy kört. Ha bent van, csukjátok rá az ajtót, és a felmosóronggyal biztosítsátok. Lessetek be a kabin ablakán. Miután Karzac megölte Oubiert, menjetek be a kabinba. Bizonyosodjatok meg, hogy a professzor meghalt, majd tegyétek el a jaguárkövet. Döfjétek le Karzacot a tőrrel, amikor meg akarja fojtani Nico-t.

Zombik szigete

A forgatás: Kérjétek meg Hawksot, (a rendezőt), hogy meséljen nektek a filmről, amit épp most forgat. Beszéljetek az operatőrrel, Sharonnal, Haiku-val és Berttel (az asztalnál lévő férfivel). Vegyetek fel az asztalról egy zsemlét, egy sütit, és a juharszirupot. Rakjatok egy kevés juharszirupot a sütire, és beszéljetek Hawkssal. A forgatás után nézzétek át a cserjét, így hallani fogjátok a lódarazsak duruzsolását. Adjátok oda Bertnek a szirupos sütit, és dobjatok a bokorba néhány zsemledarabot.

A parton próbáljatok meg bemenni a sátorba, de Hawks nem enged oda. Beszéljetek vele, majd vizsgáljátok meg a földön heverő kamerát. Szólítsátok meg az operatőrt, és végül Hawksot.

Indián falu

Beszéljetek Titipocóval. Mint kiderült George az egyik követ odaadta neki, a másik kő pedig, a hordó mellett van. Első próbálkozásotokra Nico nem veszi fel, mert túl forró, ezért le kell hűteni. A hordót próbáljátok ráborítani, és ez után kérjétek meg Titipocó-t, hogy segítsen ebben. Most már felvehetitek a Prérifarkaskövet. Érdekesség, hogy ahol bejött Nico a faluba, a földről felvehetitek George alsónadrágját. Induljatok a piramishoz.

Maya piramis

Az őröknek mondjátok azt, hogy a generális barátai vagytok. Miután az őr elküldött, vizsgáljátok meg a liftet. Vegyétek fel a földről a kötelet, és adjátok oda Titipocó-nak. Tegyétek a kötelet a felvonó gépének a meghajtókerekére. A tőrrel vágjátok el a generátor üzemanyag-tömlőjét, és a generátor állványán található kicsi gumitömlővel gyűjtsetek némi üzemanyagot. Ezt öntsétek a meghajtókerék melletti pici nyílásba. Nyomjátok meg a szerkezeten a gombot, majd húzzátok meg a kart kétszer is. Ismét kérjétek meg Titiopocó-t, hogy segítsen Nico-nak a fel- és lejutásban. A liftről szóljatok neki, hogy húzza meg a kart.

Csenjétek el a dobozokról a muníciót, majd menjetek le. Vegyétek fel a fáklyát, és Titipocó-val gyújtassátok meg. Dobjátok a tűzre a tölténytárat, majd menjetek az emeletre. Ha beszéltetek a generálissal, a tőrrel szabadítsátok ki George-ot.

Bent a piramisban

Nico-val próbáljátok meghúzni a falon lévő kallantyúkat. Egyszerre kellene meghúzni a két kart, ezért kérjétek meg George-ot, hogy segítsen.

Itt a piramisban az a feladat, hogy Nico-val megoldjatok egy rejtvényt. Ha körülnéztek, két forgatható kőlapot, egy tíz kőgombos táblát, és egy majomszobrot találhattok, amin négy kőlap van. A jobb szélső majomszobron figyeljétek meg a négy kőlapot. A négy kőlap egy-egy ábrája, a tíz kőgombos tábláról két-két gomb jelei összevonva. Ezek szerint: a bal felső kőlaphoz a 2-es és az 5-ös tartozik, a jobb felsőhöz a 3-as és a 10-es, a bal alsóhoz az 1-es és a 8-as és végül a jobb alsóhoz a 6-os és a 9-es. Azonban a kőgombokat csak akkor nyomhatjá-

tok be, ha az egyes gombokon lévő ábrákat beforgatjátok a kőkerekekbe, úgy hogy a két ábra pont egymás mellett legyen. Például: ha a 8-ik kőlapot szeretnétek benyomni, amin felül a kettős színű hosszúkás alak látható, alul pedig, az X-alak van, akkor az első keréken, forgassátok be órajárásának megfelelően 3 órát, a kőgomb felső ábrája szerint, a másik keréken pedig 9 órát, az alsó ábra szerint. Így a két ábra a kerekeken pont egymással szemben lesz. A két-két kőgombot, miután benyomtátok, nyomjátok meg a nagy kőlapot. Ha benyomtátok mind a négy gombot, kinyílik egy titkos ajtó. Ezen át távozzatok a teremből.

George-al vegyétek fel a falról, a fáklyát és kérjétek meg Titipocó-t, hogy gyújtsa meg. Ellenőrizzétek a képet a falon, és húzzátok meg a falon lévő kart. Miután feleszméltetek a zuhanástól, vegyétek fel az alig égő fáklyát, és gyújtsátok meg vele a másikat. Húzzátok meg a kart a fal közepén, így az ajtó bezárul mellette. Menjetek át a bal oldali ajtón a másik terembe, és húzzátok meg a jobb oldali kart. Egy folyosó tárul fel, melynek falán két kar található. Szintén használjátok a jobb oldalit, és a nyíló ajtón, menjetek be a főterembe.

CITY OF THE LOST CHILDREN

A játék legelején egy kisebb tanteremben vagytok. Kérdezzétek az ikreket az első "küldetésetekről".

Hagyjátok el a tantermet, a tábla mellett lévő ajtón át. Beszéljetek a széken ülő férfivel, így kaptok tőle egy kulcsot. Távozzatok hátul a sikátorból, és miután leértetek a szennyvizes rakpartra, induljatok balra, és vegyétek fel az első beugróból a súrolókefét. A lépcsősor végén menjetek balra az árkádokon keresztül a kikötőbe, és a stég elején lévő kis beugróról vegyétek fel a kis fémdarabot. A stég végén álló világítótorony falán, a kapcsolószekrényhez vágjátok hozzá a fémdarabot. A zárlat hatására kihunynak a torony fényei, amit észrevesz az őr is. Sajnos az éjjeliőr ezt a furcsaságot közelebbről is szemrevételezni szeretné, ezért bújjatok el az épület bal oldalán található dobozok és ládák mögött, (úgy guggoljatok le, hogy közben lássátok az őrt, amint közeledik). Amikor bement az őr az ajtón, menjetek vissza a stég elejére, és menjetek fel a bal oldalt vezető lépcsősoron. Ezen az úton haladjatok az első elágazásig, ahol forduljatok balra. A kulcsot használjátok, az őr szolgálati lakásának ajtajánál. Bent kapcsoljátok fel a villanykapcsolót (az ajtó mellett közvetlen), és helyezzétek el a pénztárgépben a súrolókefét. A túlsó fal melletti szekrényből szedjétek ki a pénzt.

A riasztó kísérteties hangját követően, megérkezik az éjjeliőr is, akitől megmenti a lányt, egy éppen arra sétáló, jó szándékú járókelő.

Ismét a tanterem falai között találjátok magatokat. Beszéljetek az ikrekkel ismét, majd a hátsó falon lévő polcos szekrényről vegyétek le a kis erszényt, amiben az üveggolyók vannak. A teremből kilépve, forduljatok jobbra, és nyissatok be a konyhaajtón. Beszéljétek meg a sráccal, hogy elcserélhessétek az asztalon lévő italt az erszényre, és tegyétek is meg. Tegyétek el az asztal mellett álló szekrényről a sült csirkecombot, majd menjetek ki a konyhából. A sikátorban, a kutyaházzal szemben, a kis beugróból vegyétek fel a csontot, és adjátok oda a kutyának. A pincelejárónál találtok két üveget is, ebből tegyetek el egyet. Abba az irányba folytassátok az utatokat, amerre a súrolókefét találtátok. Beszéljetek a részeg emberrel, majd adjátok oda neki a csirkehúst. Így a férfi mellett lévő demizsonból feltölthetitek az üres üveget borral. Menjetek vissza a sikátorba, és adjátok oda az öregnek az üveget, amit a fiúval cseréltetek. Amikor már teljesen elaludt a férfi, a mellette lévő lépcsőfeljárónál húzzátok meg a kart. A fonott kosárból vegyétek ki a szalámit és a kilincset. A lépcső tetején lévő ajtónál, használjátok a kilincset a bejutáshoz. A lakásban kapcsoljátok fel a villanyt, az ajtó bal oldalánál. Keressétek meg szoba másik végében, az ágy lábánál lévő kulcsot, és tegyétek el. Lent a sikátorban, a kutyától jobbra lévő ajtót, nyissátok meg az imént felvett kulccsal, és menjetek át rajta. Induljatok el balra, majd beszéljetek az őrrel. Ezután menjetek jobbra, és keressétek meg azt a férfit, aki éppen egy furgon motorját szereli. Amíg nem figyel, csenjétek el tőle a harapófogóját. A háta mögötti falról a csengettyűt, a harapófogóval szedjétek le. Ballagjatok vissza az őrhöz, és csilingeljetek a fülébe. Mivel nem tetszik neki a hajnali csendet megzavarni készülő gyermeki lárma, ezért verjétek egy párszor a csengőt, az őr melletti vaslépcsőzet korlátjához. Így az őr az éles hangok hatásá-

ra, beleszédül a vízbe. Megnyílt az út a lépcsőn fölfelé, ezért ebbe az irányba folytassátok utatokat. Feléréseteket követően, menjetek be az ajtón. A szobában, az egyik asztalon találtok egy kicsi széfet. Vegyétek magatokhoz, és tegyétek fel a nagy páncélszekrény melletti állványra. Tegyétek el a zöld ékkövet, és távozzatok a szobából.

Két furcsa küllemű ember jelenik meg, és belelökik a lányt a vízbe, eszméletét veszti ugyan, de megmenti ismét valaki.

Egy pince kinézetű szobában ébredtek fel, ahol valaki alszik az ágyon. A sarokban álló hordótól balra, találtok egy fadarabot. A polcos szekrénytől jobbra, találtok a falon két kapcsolót. A jobb oldali kart kapcsoljátok le, és biztosítsátok ki a fadarabbal. Amikor a jobb oldali kart lekapcsoljátok, a periszkóp lejjebb jön. Másszatok a ládára, és nézzetek bele a periszkópba. Az alvó ember feje felett lévő polcról vegyétek le a kulcsot, majd menjetek ki a dohos helyről. Kint menjetek fel az első kis lépcsőn, és forduljatok balra. A lebetonozott részen a daru háta mögött találtok egy öngyújtót. Haladjatok tovább az udvar faláig, majd másszatok át a dobozok, és ládák segítségével. A hullámtető alatt lévő asztalról vegyétek fel az ollót. Ahol bejöttetek, a ládáktól jobbra a fal mellett, találhattok egy gyertyát, amit tegyetek a tető alatti kötél alá. Gyújtsátok meg öngyújtóval, így kis idő múlva átég a kötél és leszakad a súly.

A hangos reccsenés hatására, beosonhatunk az épületbe.

A városban induljatok el balra, és keressétek meg azt az embert, aki éppen festi a hajóját. Miután beszéltetek vele, menjetek fel a lépcsőn. A korláthoz

közel az egyik ablaknál, a párkányon találtok egy piros konzervdobozt. Vegyétek magatokhoz, majd sétáljatok vissza a festő illetőhöz. Vegyétek fel az ecsetet a földről, és mártsátok bele a festékbe. Gyalogoljatok vissza a lépcsőn, és jussatok el a sikátorba. A sikátor leghátsó részénél keressétek meg a porlasztót és tegyétek el. Beszéljetek a kínai tetováló mesterrel, majd szaladjatok vissza a földszintre. Arról a képernyőről, ahol a hajót festő férfi van, a háttérben balra haladjatok a nagykapun át. És keressétek meg, a rakparton ácsorgó őrt. Fessétek be az ecset segítségével az őr arcát, majd haladjatok tovább a stégen. Keressétek meg a horgászt és próbáljatok segítséget kérni tőle. Adjátok oda a piros konzervdobozt, így elmondja, hogy a kínai tetováló mesternél találni fogtok egy térképet. Menjetek arra a stégre, amelyik mellett egy kis csónakban ül egy férfi. Kérdezzétek meg őt is, hogy tud-e segíteni. A stég végében található botot tegyétek el, és induljatok el a stégekről, a háttérben látható irányba. Váltsatok pár szót a ládákon ülő cirkuszossal, és lökjétek le a férfi jobbján lévő akrobata bolhák üvegét. Amikor a zenedobozt megtekeritek, az öreg kifekszik. A férfi lábánál lévő óránál, használjátok a porlasztót, hogy lehűljön a vekker. Tegyétek el az órát, majd menjetek vissza egészen a kínai tetováló mesterhez, és a bal keze felől, rántsátok le az állványt. Miután ártalmatlanná tettétek az idős embert, vegyétek magatokhoz az asztalról a térképet. Menjetek vissza a csónakban üldögélő emberhez, és adjátok oda a térképet, meg az órát.

Így a férfi a csónakkal elvisz, az elrabolt gyermekeket megmenteni.

SILENT HILL

Szereplők:

Harry Mason: 32 éves, foglalkozása író. Családi állapota, özvegy.

Felesége négy évvel ezelőtt, egy rejtélyes betegségben hunyt el, amelyről még az orvosok sem tudtak nyilatkozni. Ezt a tragédiát Harry, a mai napig nem volt képes magában feldolgozni. Az elviselhetetlennek tűnő lelki fájdalom tűrésében egyedül Cheryl, az imádott gyermek jelenléte nyújt számára némi vigaszt.

Cheryl Mason: Harry 7 éves, fogadott lánya.

Mr. És Mrs. Mason egy borongós napon, a Silent Hill-i öreg temetőben talált rá, félig kihült testtel.

Örökbefogadták.

Ezután Cheryl életében három emlékezetes, boldog év következett. A boldogságnak csak Mrs. Mason különös megbetegedése vetett véget. Az orvosok tanácstalanul álltak az ismeretlen kórral szemben, így a kezelés, sajnálatos módon halálesettel zárult. Cherylt nagyon megviselte az anyja elvesztése.

Bár ő, egy barátságos, átlagos gyermeknek számít, valójában egy különös tehetség birtokosa. Ez a tulajdonsága keveri bajba őt, és apját.

Cybil Bennett: 22 éves, foglalkozása rendőr.

Hatásköre Silent Hill, és szűkebb vonzáskörzete. Kötelességtudó, bájos jelenség.

A szokásos körútját járta, amikor felfigyelt a különös változásokra...

Dahlia Gillespie: Idős hölgy, életkora és hivatása ismeretlen, (talán boszorkány).

Ő a gonosz földi helytartója. Hét évvel ezelőtt felgyújtotta saját lányát, azon egyszerű okból, hogy eszmélésre késztesse a benne lakozó Gonoszt.

Most új tervet sző. Harry fogadott lányát, Cherylt próbálja behálózni.

Igazán nem derül ki, de van néhány párhuzam a történetben. Az elejtett félszavakból, és néhány videó bejátszásból arra lehet következtetni, hogy Cheryl, Dahlia Gillespie unokája. Ebből következően, rendelkezik a Gonosz hatalmával, csak még nem tudatosult benne...

Dr. Michael Kaufmann: Kora ismeretlen.

Az "ismeretlen piros folyadék" feltalálója. Ez a lötty rendkívül érdekes dologra képes: feltámasztja a holtakat.

Egyesség köti Dahlia-hoz.

Amint rájön, hogy ő ebből az egyességből csak vesztesként szállhat ki, megpróbál elmenekülni...

Lisa Garland: Kora ismeretlen, foglalkozása ápolónő.

A szervezetében parazitaként jelenlévő különös betegségének köszönheti, hogy a kisvárosban történő események elkerülik.

Alessa Gillespie: Életkora ismeretlen.

Ő Dahlia szerencsétlenül járt lánya, és vélhetően Cheryl édesanyja.

Nehézségi szintek:

Easy: Kevés szörny, és könnyebb sérülések jellemzik a játék menetét. Ezen a fokozaton az öt befejezésből, csak négyet lehet kijátszani.

Muníció felvételkor 30 töltényt kapsz.

Normal: Az előző szinthez képest több szörnnyel kell leszámolni, és a sérülések is komolyabbak. Itt már használhatod a "NEXT FEAR" fegyvereket, (pl. motorfűrész, katana, légkalapács....stb.). Mind az öt befejezést ki tudod játszani.

Muníció felvételkor 20 töltényt kapsz.

Hard: Rengeteg támadás, és a könnyű elhalálozás jellemzi a játékot. Minden extra megtalálható.

Muníció felvételkor 15 töltényt kapsz.

Fegyverek:

Kézifegyverek:

Konyhakés:
- Mozgás közben használható
- Nehéz használni, de jobb mint a semmi

Vas dorong:
- Mozgás közben nem használható
- Komoly sérülést okoz, viszont lassú

Kalapács:
- Mozgás közben nem használható
- Komoly sérülést okoz, viszont lassú

Balta:
- Mozgás közben használható
- Gyors, de nem hatékony

Lőfegyverek:

Pisztoly:
- Mozgás közben használható
- Tár: 15 töltény
- Gyors és hatékony fegyver

Shotgun:
- Mozgás közben használható
- Tár: 6 töltény
- Nagy szórású fegyver

Hunting Rifle (vadász puska):
- Mozgás közben nem használható
- Tár: 6 töltény
- Pontos, és a három fegyver közül a legerősebb

Bónusz (NEXT FEAR) fegyverek:
Chain Saw (motorfűrész):
- Mozgás közben használható
- A gázolajos kanna nélkül nem működik
- Brutális fegyver

Rock Drill (légkalapács):
- Mozgás közben nem használható
- A gázolajos kanna nélkül nem működik
- Brutális fegyver

Katana:
- Mozgás közben használható
- Kissé körülményes, de halálos eszköz

Hyper Blaster:
- Mozgás közben használható
- Tár: végtelen muníció
- Nagy hatótávolságú, precíz fegyver

Bónusz (NEXT FEAR) fegyverek megszerzése:
Chain Saw (motorfűrész): Bármelyik "Next Fear" küldetésben felvehető, ha már begyűjtötted a gázolajos kannát. Miután elhagytad az iskolát a Bloch St.-en , a Chain Saw szaküzlet betört kirakatából veheted fel.

Rock Drill (légkalapács): Bármelyik "Next Fear" küldetésben felvehető, ha már begyűjtötted a gázolajos kannát. A hídon lévő irányító épület pincéjében veheted fel

Gasoline Tank (gázolajos kanna): Bármelyik "Next Fear" küldetésben felvehető. A hídra vezető utca végén, a benzinkút mellett lévő garázsban keresd.

Katana: Csak a "Good+" befejezés után vehető fel. A kutyaház mögötti épület egyetlen zárt ajtaja rejti.

Channeling Stone: Csak a "Good+" befejezés után veheted fel ezt a követ. Old Silent Hillben, a Finney St.-en található Convenience Store üzletben.

Hyper Blaster: Ha megcsináltad az "Ufo" befejezést, automatikusan megkapod a lézerfegyvert.

Egyéb érdekességek:

"Extra Options": A játék "Options " képernyőjén nyomd meg az irányítón lévő felső gombok (pl. R1) egyikét. Megjelenik egy új menü, amelyben a vér színét, a nézetet, a célzást, a töltények hatóerejét... stb. állíthatod be.

A furcsaságok:

- Silent Hillben az utcák híres sci-fi írókról lettek elnevezve.
- Az iskolában, a portán olvasható három tanár neve megegyezik a Sonic Youth együttes alapító tagjaival: (Kim) Gordon, (Thurston) Moore, (Lee) Renaldo.
- Hyper Blaster a hivatalos neve, a KONAMI fénypisztolyának. Az alakja is megegyezik.
- A "Nowhere" pályaszakasz területén lévő szimbólumok mind csillagképek.

- A szárnyas démon hibátlan mása Eliphas Levi festményének (XIX. Századi okkult író és festő). Ez a kép a Transcendens mágia c. könyvében található.

Játékleírás

A különös baleset után Cheryl eltűnik. Keresd meg, és miután ráleltél, ne veszítsd szem elől.

Cafe 5 to 2

1. A pultról vedd magadhoz a város térképét, a zseblámpát, és a konyhakést.
2. Mentsd az állást, majd próbáld elhagyni a kávézót. A kísérlet hatására megszólal a rádió, és egy jókora repülő szörny libben be az ablakon. Lődd le.
3. Az asztalról markold fel a rádiót, és hagyd el az épületet.

Old Silent Hill

1. Menj a térképen jelzett piros nyíl irányába, és gyűjtsd be Cheryl jegyzeteit. A papírok mellett találsz egy feszítővasat is, amely a későbbiekben még jól jöhet.
2. A Matheson St. nyugati oldalán, a szakadéknál vedd fel a vértócsákban ragadt jegyzetpapírokat.
3. A Levin St. nyugati részében keresd meg a kutyaházat, vedd ki belőle a mögötte lévő ház kulcsát, és lépj be az épületbe.
4. Bent, a lelakatolt ajtónál nézd meg a fali térképet. A három jelzett területről gyűjtsd be a kulcsokat, majd térj vissza, és használd őket.

Midwich Elementary School

1. Verekedd át magad az iskoláig, és lépj be az épületbe.

2. A falitérkép alatti pulton megtalálod az iskola térképét.

A portán található feljegyzések:

- 10:00 óra, vegyi labor: "Aranymedál egy idős ember markában. A jövő az öklében rejlik. Cseréld a bölcsesség vizére."
- 12:00 óra, zeneszoba: "Egy ezüst medál bukkan elő az elveszett nyelvekből. Felébreszteni az elrendelt sorrendben lehet."
- 05:00 óra, A sötétség elhozza a fuldokló hőséget. "A lángok elhozzák a csendet, felébresztik az éhes vadállatot. Kinyílik az idő ajtaja, így csalogatja a zsákmányt."

3. Keresd fel a betegszobát (infirmary), és mentsd az állást.

4. Az emeleti raktárszobában (equip room) gyűjtsd be a savat tartalmazó üvegcsét.

5. A vegytan laborban (chemistry lab) öntsd rá a savat az asztalon heverő kézre.

6. Az iskolaudvaron (courtyard) keresd meg az óratornyot, és az imént szerzett aranymedált helyezd el az oldalán.

7. A második szinten lévő zeneszobában (music room) zongoráznod kell. A falitáblán találsz egy verset, amely alapján kikövetkeztetheted a billentyűk lenyomásának sorrendjét.

Mese a hangnélküli madarakról

Először a mohó pelikán szállt el a jutalomért,
Fehér szárnyával, buzgón csapkodva.
Aztán a csendes galamb jött, a pelikán felett,
Olyan távol amennyire csak tudott.
Majd egy holló repült be, a galambnál magasabban,

Hogy megmutassa, mennyire tud.
A bevitorlázó hattyú ,
Kényelmes helyet talált egy másik madár mellett.
Végül egy varjú jött sebesen,
Hogy megszakítsa a monoton repülést.
Ki fogja megmutatni az utat, ki lesz a kulcs,
Ki vezet nyomra az ezüstmedálhoz.

(Azok, akik nem tudnak megbirkózni a rejtvénnyel, megtalálják a megfejtést a leírás végén.)

8. Az óratorony oldalában helyezd el az ezüstmedált.
9. Az alagsorban található kazánházban, (boiler room) nyomd meg a piros kapcsolót, majd térj vissza az óratoronyhoz, és lépj be az ajtaján.

Midwich Elementary School – The Evil

1. Az időtorzulás után, ismét az iskola udvarán találod magad. Lépj az épületbe, majd a raktárból (storage) vedd fel a piros gumilabdát.
2. A csarnokon (hall) keresztül, menj a legközelebbi tanterembe (class room), és vedd fel az asztalról a zöldes színű Picture Cardot.
3. A porta (reception) mögötti szobában, használd a Picture Cardot, majd menj a férfitusolóba, és keresd meg a Shotgunt.
4. Az emeleten lévő öltözőben (locker room), haladj a zörgés irányába... Vedd fel a kulcsot.
5. A könyvtár előszobájának (library reserve) ajtaját nyisd meg, az előbb felvett kulccsal. Belépve, menj a könyvtárba (library) és olvasd el az asztalon heverő könyvet. A lapok felfednek néhány fontos dolgot a főellenségről.

• Az íjjal és nyíllal felfegyverzett vadász mondta: “Én meg fogom ölni a gyíkot.” De amikor találkozott az ellenfelével, így szólt gúnyosan: “Ki fél egy ilyen hüllőtől!” Erre a dühöngő gyík felszisszent. A vadász foly-

"Lenyellek egybe, egyetlen harapással." Ekkor, a hatalmas szörny szélesre tárta pofáját, vesztére. A férfi csak erre várt, belelőtte nyilát. A nyíl könnyedén siklott a levegőben a védtelen állkapcsok felé...

6. A tetőn, (roof) vizsgáld át a csatorna két levezető nyílását. Az egyik egy kulcsot rejt. A szelepkerékhez közelebb eső lyukban helyezd el a gumilabdát, majd áraszd el vízzel a vájatot. Ezután menj le az iskolaudvarra, keresd meg a csatornanyílást, és gyűjtsd be a kulcsot.

7. Az emeleten, a könyvtár melletti tantermet (class room), nyisd meg az imént felvett kulccsal.

8. Az alagsorban látogass el a kazánházba (boiler room), és a szelepkereket használd a következőképp: a bal oldalit tekerd egyszer balra, majd a jobb oldalit kétszer jobbra.

9. A pályafőnök egy óriási gilisztára emlékeztető lény, amelynek legyőzéséhez ajánlatos a Shotgunt használni. Csiklandozd meg néhány lövedékkel, majd amikor nagyra tátja a pofáját, fordulj vele szembe, és ne kíméld.

10. A kazánházban vedd fel a kulcsot.

Old Silent Hill

1. Igyekezz kijutni az épületből, majd az iskolabusznál mentsd az állást.

2. Indulj el a Bradbury St.-en, majd fordulj be a sikátorba, keresd meg a fakerítést, és a mögötte lévő háznál használd a kulcsot.

3. Menj a templomhoz (balkan church).

4. A templomban a szószékről vedd fel a szimbólumot, és a híd kulcsát.

5. A legközelebbi hídnál, az irányító épület felső szintjén keresd meg a térképet, és a kontrollpanelnél használd a kulcsot.

6. Kellj át a hídon, és menj a kórházhoz (alchemilla hospital)

Alchemilla Hospital

1. A vizsgálón (examination room) keresztül menj a portához (reception), és a falról vedd le a kórház térképét.
2. A doktorok irodájában (doctor's office), keresd meg az alagsor térképét.
3. A konferenciateremben (conference room), a márványasztalról emeld el az alagsor kulcsát.
4. A konyhában (kitchen) vedd magadhoz az átlátszó műanyagflakonok egyikét.
5. Az igazgatói irodában (director's office), a földön lévő folyadéknál használd az üres flakont.
6. Az alagsorban lévő a generátorteremben (generator room), aktiváld a lift kapcsolóját.
7. A lifttel (elevator), állj meg minden szinten, és ellenőrizd az ajtókat. Erre azért van szükség, mert különben a lift szintválasztó paneljén nem jelenik meg a negyedik emelet ikonja.

Alchemilla Hospital – The Evil

1. A harmadik szinten lévő férfi WC-ben keresd meg a kék puzzle darabot.
2. A raktárba (storage room), vedd magadhoz a vért adagoló zacskót.
3. A 306-os kórteremben emeld le a falról a sárga puzzle darabot.
4. A második szinten lévő 201-es kórteremből gyűjtsd be az öngyújtót.
5. A 204-es kórteremben, a vért adagoló zacskót dobd oda a csápos lénynek. Amíg falatozik, emeld el a falra függesztett zöld puzzle darabot.
6. Az első szinten, az igazgatói irodában (director's office), vedd fel a rózsaszín puzzle darabot.

7. A második szinten, az ápolók szobájában (nurse center), helyezd el a begyűjtött puzzle darabokat a falon található szöveges üzenet szerint:

- Felhők hömpölyögnek a hegy felett
- Az égbolt egy napsütéses napon
- Keserű mandarin
- Négylevelű lóhere
- Lila violák a kertben
- Gyermekláncfű az ösvény mentén
- Elkerülhetetlen alvó idő
- Vér csordogál egy megvágott csuklóból

A feladványt, az óra járásának megfelelően kell értelmezni. (Azok, akik nem tudnak megbirkózni a rejtvénnyel, megtalálják a megfejtést a leírás végén.)

8. Az intenzív gondozóban (intensive care unit), vedd magadhoz az alkoholt.

9. A műtőben (operating room), keresd meg a kulcsot.

10. A lifttel menj az alagsorba, és a generátor szobában (generator room) vedd fel a kalapácsot.

11. Az éléskamrában (storeroom), told el a szekrényt. A feltáruló titkos helyiségben locsold az alkoholt a rácsra, majd használd az öngyújtót.

12. A titokzatos helyen látogasd végig a szobákat. Az egyik helyiségben, ahol Alessa fotója látható, találsz egy kulcsot. Vedd magadhoz.

13. Az első szinten, a vizsgálóban (examination room), vedd fel az antikvárium kulcsát, és hagyd el a kórházat.

Central Silent Hill

1. Az Antikváriumban (antique shop), keresd meg a sarokban lévő szekrényt és told el.

2. Az oltárteremben akaszd le a fejszét a falról.

3. A városközpontban (town center), az emeleti részen haladj az erősödő rádióhang irányába.

4. A zuhanás után keresd meg a puskát, és nyírd ki vele a hernyót.

5. Látogass el ismét a kórházba, és keresd fel a konzultációs termet (consultation room). Beszélj Lisa-val.

6. A kórház udvarát elhagyva, menj egyenesen az utca túloldalára. Keresd meg a lépcsőfeljárót, majd kaptass fel a tetőre. A szíves fogadtatás után kapd elő a fejszét, és szabdald fel vele a szörnyet.

7. A főellenség halála után kelj át a hídon.

Old Silent Hill

1. A drótkerítéssel körbekerített terület ajtajáról, a fejsze segítségével, verd le a lakatot.

2. A csatornanyíláson keresztül ereszkedj le az ismeretlenbe.

3. Az első elágazásnál fordulj balra, a másodiknál jobbra. Az út végén vedd magadhoz az íróasztalon pihenő térképet, majd a falon lévő kulcstárolóról a kulcsot.

4. Menj a csatorna déli részébe, és használd a kulcsot az ajtónál.

5. A folyosó végében találsz egy létrát. Ezen keresztül mássz fel a felsőbb szintre.

6. A csatorna délnyugati csücskében keresd meg a vértócsát, és a benne lévő kulcsot tedd el.

7. Menj a csatorna délkeleti részébe, majd mássz fel a létrán.

Lakeside

1. A csatorna elhagyása után vedd fel a térképet az információs tábláról. Ezt a táblát közvetlenül a felszínre jutásod után, az út szélén keresd.

2. Ann's bárjában, miután a tetem közelében felvetted a földről a kulcsot és a receptet, menj a raktárba

(indian runner). A recepten szereplő számkombinációt állítsd be a záron.

3. Nézd meg az asztalon, és a falon lévő noteszt.

4. A motel ajtajánál az új számkombinációt üsd be.

5. A motel épületében, az íróasztalról a mágnest vedd fel.

6. A parkolóban keresd meg a hármas számú ajtót, majd lépj be rajta. A fiókos szekrényt told arrébb, és használd a mágnest.

7. A motelből nyíló garázsban, a motornál vedd elő a kulcsot. Igy ismét találkozhatsz Kaufmannal.

8. Indulj el a világítótorony (light house) irányába, majd az átváltozás után menj a stéghez. A lejárót használva lépj a hajó fedélzetére.

9. Mássz fel a világítótorony tetejére.

10. Indulj el a hajó irányába.

11. Haladj végig a Sandford St.-en nyugati irányba, és menj le a csatornába.

12. A csatornában vedd le a falról a térképet, majd menj a másik létrához, és mássz vissza a felszínre.

13. Keresd meg a vidámparkban azt a lovas forgót, amelyik nem üzemel, és lépj a területére.

14. Cybil "legyőzésének" kétféle módja van:

- Öld meg.
- Hagyd, hogy arcul csapjon, majd várd meg míg ismét testközelbe kerül. A kórházban felvett műanyag flakonból, az ismeretlen piros folyadékot löttyintsd rá.

Nowhere

1. A liftezés után menj a térképen jelölt "1." ponthoz, majd vedd fel a csavarhúzót és a kombinált fogót.

2. A "2." pontnál használd a kombinált fogót, aminek segítségével szereld ki a kulcsot a csapból.

3. Menj keresztül a "3." ponton a "4."-hez (1/b. tér-

kép), és az állatos horoszkópnál nyomd be azokat a számokat, amelyek az adott figura végtagjaival megegyeznek. (Azok, akik nem tudnak megbirkózni a rejtvénnyel, megtalálják a megfejtést a leírás végén.)

4. Az "5." pontnál egy táblára neveket véstek, ez a Grim Reaper listája. A neveket életkoruk szerint sorba kell rakni, fiataltól az idősebbig. Ezt követően megnyílik az út:

- 35 Lydia Findly
- 60 Trevor F. White
- 18 Albert Lords
- 45 Roberta T. Morgan
- 38 Edward C. Briggs

(Azok, akik nem tudnak megbirkózni a rejtvénnyel, megtalálják a megfejtést a leírás végén.)

5. A "6." pontnál gyűjtsd be a hatágú csillagot a falról.

6. Menj a "7." ponthoz (1/a. térkép), és az imént felvett kővel törd be az óra üvegét.

7. A "8." ponton lévő lifttel menj a második szintre.

8. A "9." pontnál vedd fel az amulettet és a gyűrűt.

9. Menj keresztül a "10." ponton a "11."-hez (2/b. térkép), és csavarozd le a falról a táblát, majd szemléld meg.

10. A "12." pontnál gyűjtsd be a fényképezőgépet.

11. A "13." pontnál nyisd meg az átjáró ajtaját.

12. Liftezz a harmadik szintre, majd fotózd le a faliképeket. Ezután a képek felőli oldalon lévő ajtókon állítsd be a képeken látható ábrákat. Az egyik szobában megtalálod a madárkalitka kulcsát.

13. A "15." pontnál (1/a. térkép), a madárkalitkából vedd ki a kulcsot.

14. A "16." ponton keresztül menj a negyedik szintre.

15. A "17." pontnál, a polcon lévő rágógumis zacskóból vedd ki a kulcsot.

16. A "18." pontnál kapcsold ki a generátort.

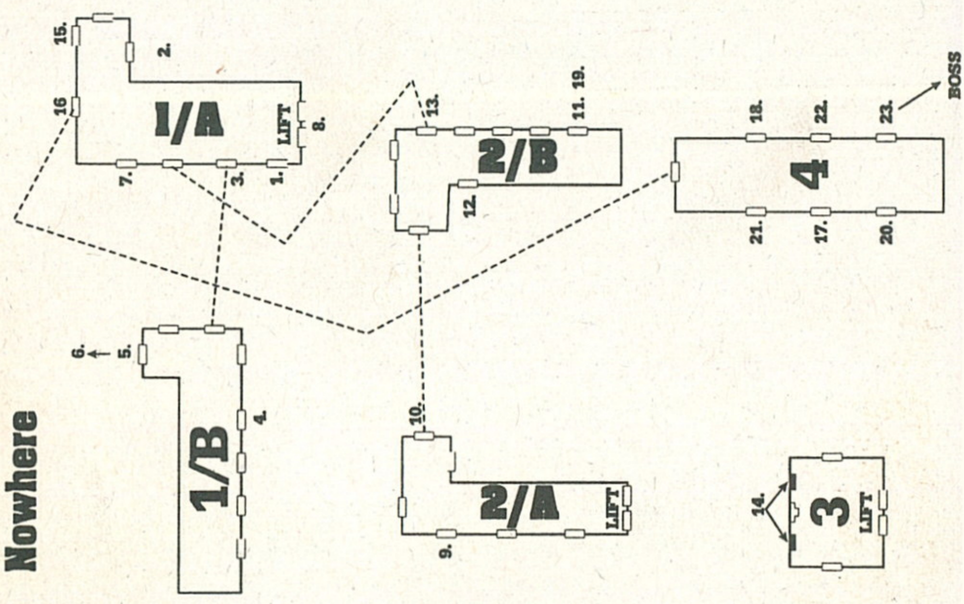
17. A "19." pontnál, (2/b. térkép) gyűjtsd be a kulcsot.

18. A "20." pontnál, (4. térkép) vedd fel a vörös jelképet.

19. A "21." pontnál, először helyezd a láncra a gyűrűt, majd csak utána nyúlj a kardhoz.

20. A"22." pontnál, a falról vedd le az amulettet.

21. A "23." pontnál, helyezd el az amulettet, majd intézd el a főellenséget.



Zongora rejtvény: A billentyűk lenyomásának helyes sorrendjét, balról jobbra kell értelmezni: második fehér, hatodik fehér, ötödik fekete, ötödik fehér és első fekete.

A színes kövek megfejtése:

Bal-felső: Rózsaszín

Jobb-felső: Kék

Bal-alsó: Sárga

Jobb-alsó: Zöld

Grim Reaper listájának a betűkódja:
A, L, E, R, T

Horoszkóp rejtvény:
Nyilas: 6
Bika: 4
Ikrek: 8

Befejezések:
BAD: A vidámparkban öld meg Cybilt, és ne találkozz Dr. Kaufmannal a kórházon kívül.

A főellenséget nagyon egyszerű legyőzni. Nem kell mást tenned, csak vedd elő a vadászpuskát és 15-17 tölténynyel végezz vele.

BAD+: A vidámparkban mentsd meg Cybilt, és ne találkozz Dr. Kaufmannal a kórházon kívül.

A főellenség legyőzése megegyezik az előbb leírtakkal.

GOOD: A vidámparkban öld meg Cybilt, és találkozz Dr. Kaufmannal.

A főellenségnél vigyázz arra, hogy el ne érjenek a villámok. A leghatásosabb fegyver ellene a vadászpuska. Az ellenfél sebezhetősége akkor a legnagyobb, amikor nem szór villámokat.

GOOD+: A vidámparkban mentsd meg Cybilt, és találkozz Dr. Kaufmannal.

A főellenség legyőzése megegyezik az előbb leírtakkal.

UFO: A channeling stone-t mutasd be a következő helyeken:

- Az átváltozott iskola tetején
- A kórház sötét udvarán
- A motel parkolójában
- A hajóban
- A világítótorony tetején

TUROK

The Dinosaur Hunter

2. pálya, 1. kulcs: A játék kezdetétől haladj mindig egyenesen, amíg az út végén fel nem tűnik a kulcs.

2. pálya, 2. kulcs: Az első kulcs felvétele után nyisd ki a kaput, és indulj el a mögötte feltáruló területen. Rövidebb szakasz megtételével aranyszínű háromszögek tűnnek fel az út mentén, majd rögtön ezután a bal oldalon egy zöldellő feljáró. Mássz fel rá.

2. pálya, 3. kulcs: Visszaérve az első kulcs felvevőhelyéhez, indulj el a frissen megnyíló cölöpkapu mögött lévő úton. A három létra megmászása után láthatsz egy szigetet, amelyről két elszánt harcos gránátokat dobál. Ugorj át hozzájuk és vedd fel a kulcsot.

3. pálya, 1. kulcs: Keresd a legegyszerűbb (térkép szerint) barlangrendszerben, a teleporttal szemben.

3. pálya, 2. kulcs és az első chronosceptor darab: Vizsgáld át alaposan az egész cölöplabirintust (nincs a térképen).

3. pálya, 3. kulcs: A vízesésnél, ahol a barlangban lévő tó felett kőcsúcsról-kőcsúcsra kell ugrálni, a legfelső szinten, a teleport mellől felveheted a pályán található utolsó kulcsot.

A DZSUNGEL

4. pálya, 1. kulcs: Az első városnál, a tóban ússz mindig balra, majd a feljáró falában találsz egy üreget (nincs a térképen). Keresd meg a helyes utat a víz alatti labirintusban, és kijutva felveheted a kulcsot.

Második chronosceptor darab: Miután elhaladtál

a két térdelő kőszobor között, indulj el balra. A fal mellett haladj addig, amíg egy zöldellő feljárót nem találsz. Mássz fel rajta, majd menj a szakadék bal sarkába, és ess le. Siker esetén egy párkányon landolsz. Sétálj el a négy oszlopot tartó kőcsúcshoz, és ugorj át a chronosceptor darabért.

4. pálya, 2. kulcs: A szakadék szélére állva láthatsz egy kulcsot, a túloldalon lévő hegybe vájt barlangban. Látszólag elég nehéz a hozzájutás, de aggodalomra semmi ok. Fordulj el balra, és a szakadékból kinyúló pálmafák lombjánál ess le (nincs a térképen). Miután talajt ért a lábad, keresd meg a rejtett barlangrendszer bejáratát, és az út végén felveheted a kulcsot.

5. pálya, 1. kulcs: Szemben állva a "pálya kijárat" transzporterrel, jobbról kerüld meg, és az ösvényen addig menj, amíg a kulcs nyomára nem lelsz.

AZ ÓVÁROS

4. pálya, 3. kulcs: Lépj be abba az épületbe, amelynek a bejáratát két-két pálma szegélyezi. Teleportálj a tetejére, és a szemközti épületre ugorj át. Indulj el a fal mellett, és az út végén megtalálod a kulcsot.

5. pálya, 2. kulcs: Az előbb leírt építmény mögött találsz egy hegyszorost, amelytől egyenes út vezet a következő pálmás épületig. A bal oldali pálmasor legbelső fájára mássz fel, és ugorj át a párkányra. Nyomd le a kapcsolót, amely hatására megnyílik egy titkos lejáró a két pálmasor között. Indulj el rajta és addig menj, amíg rá nem lelsz a kulcsra.

Harmadik chronosceptor darab: A cölöpökkel körbevett épületnél (amelynek tetején a "pálya kijárat" transzportert látod), ugrálj a fal északnyugati sarkához, és mássz fel a zöldellő feljárón.

5. pálya, 3. Kulcs: Győzd le a pályafőnököt és megkapod a kulcsot.

A ROM

8. pálya, 1. kulcs: A pálya legelején (közvetlenül a transzportálás után), tegyél meg pár lépést előre és nézz fel a bal oldalon lévő párkányra. A kulcs szemrevételezése után indulj el a transzporter irányába, majd kerüld meg. A víz alatt keress egy mély üreget, ússz be, majd egy barlangba érve teleportálj. Ugráld végig a kijelölt szakaszt, és egy újabb teleportálás után felveheted a kulcsot.

6. pálya, 1. kulcs: Kelj át a hídon, majd haladj mindig jobbra. A “checkpoint”-nál öld meg a tüzes koponyákat dobáló lényt, majd nyisd ki a farönk kaput. A következő elágazásnál fordulj jobbra, teleportálj és a labirintus után lévő épületben fel tudod venni a kulcsot.

6. pálya, 2. kulcs: Kelj át a pálya elején lévő hídon, és tarts délnyugati irányba a szakadékig. Ezután indulj el balra, majd a falhoz érve találsz egy keskeny párkányt, amely a kulcshoz vezet.

Negyedik chronosceptor darab: Hasonló az induló útvonal, mint a *6. Pálya, 1. kulcs* esetében, csak a tüzes koponyákat dobáló lény után következő elágazásnál nem jobbra, hanem balra kell kanyarodni.

Miután megérkeztél az új terepre, kutass fel egy olyan lényt mint az előbbi volt. Öld meg, és lépj be a mögötte megnyíló területre. Teleportálás után keress egy toronymagasságú szökőkutat, és a tetején vedd fel a hiányzó darabot.

A KATAKOMBÁK

8. pálya, 2. kulcs: A két arccal díszített ajtó közül válaszd bármelyiket. Lépj a terembe, és a lövöldözős lénnyel szemben lévő lépcsőn menj fel. A körpárkányos helyiségből indulj tovább a

földszinti folyosón, keresztül a lengőkések termén, egészen a kulcsig.

Második chronosceptor darab: Válaszd bármelyik arccal díszített ajtót. Lépj be rajta, és indulj el a bal oldali folyosón. Addig menj, amíg a jobb oldali fal aljában egy kis üreget nem találsz. Mássz bele. A végében felveheted a chronosceptort.

6. pálya, 3. kulcs: A chronosceptor darab felvétele után térj vissza a folyosóra, és menj végig rajta. A körpárkányos terembe érve, az emeleten keresd meg a teleportálót. Az új helyszínen kutasd fel, és hozd működésbe az összes kapcsolót. Ha túljutottál a lépcsőfokok aktiválásán, szinte egyenes út vezet a kulcshoz, amelyet egy mesterséges tóból kinyúló torony tetejéről vehetsz fel.

8. pálya, 3. kulcs: Az előző kulcs megszerzése után engedjétek le a vizet a medencéből, majd ugyanazon az úton, ahol a víz lefolyt, te is távozz. Az alagútból kiérve, ugorj fejest az újonnan létesült mesterséges tóba. A legalján találsz egy üreget, amely a pályafőnökhöz vezet. Győzd le, és megkapod a kulcsot.

FALU A FÁK ORMÁN

7. pálya, 3. kulcs: A faluban, az első “check point”-nál fordulj rögtön jobbra, és az út végén lévő építményben felveheted a kulcsot.

7. pálya, 2. kulcs: A falu után, egy olyan sziklába vájt úton haladsz át, ahol van mentési lehetőség is. A szikla túlsó kijáratánál, bal oldalon, találsz egy nagyon keskeny párkányt, és láthatod a kulcshoz vezető út bejáratát.

7. pálya, 1. kulcs: A sziklába vájt út után, egy újabb falun áthaladva, találsz egy négyszögletes építményt. Teleportálj belőle, majd vedd fel a kulcsot.

Hatodik chronosceptor darab: A “pálya kijárat” transzporter bal oldalán, keress egy kiszögelést a szakadékban.

AZ ELVESZETT FÖLD

8. pálya, 4. kulcs: A lávás szakasznál, ugrálj végig a mozgó sziklákon. Az utolsóról elugorva, felveheted a kulcsot.

8. pálya, 5. kulcs: Az első kulcs felvétele után teleportálj, majd indulj el balra (északnyugati irány). Keress egy újabb teleportot, ahol látszik a háttérben lévő város. Teleportálj, majd a "check point" után menj a fal bal oldalán addig, amíg egy kapcsolót nem találsz. Ez működteti a kulcshoz vezető út bejáratát.

Hetedik chronosceptor darab: Az ívben jobbra kanyarodó, lapokból összeállított hídról, rögtön a legelején ess le.

A VÉGSŐ LESZÁMOLÁS

Nyolcadik chronosceptor darab: A T-Rex pályafőnök megölése után felveheted.

Tipp: Mielőtt belépsz a 8. pályára, mentsd az állást, és a továbbiakban csak a "check point"-okra hagyatkozz. Hogy miért? Mert így bármikor, bármelyik pályára be tudsz lépni, ugyanis a nyolcadik pályáról nincs visszaút.

Tipp: A főellenséget nem csak a chronosceptorral, hanem a forgótáras fegyverrel is könnyedén ki lehet iktatni.

KÓDOK

Ezeket a betűkombinációkat, a "CHEAT" menübe kell beírni.

Csalások N64-re:

Kódok az angol és a német verzióhoz!

DLKTDR: Drótváz mód

THBST: Az ellenfelek galériája

FDTHMGS: Készítők listája
CMGTSMMGGTS: Teljes fegyverzet
BLLTSRRFRND: Végtelen muníció
FRTHSTHTTRLSCK: Végtelen élet
THSSLKSCL: Szellem mód
SNFFRR: Disco mód
NSTHMNDNT: Ellenfelek a térképen
LLTHCLRSFTHRNB: Szivárvány mód
CLLTHTNMTN: Szerény grafika
NTHGTHDGDCRTDTRK: Minden csalás

Kódok az angol verzióhoz!

RBNSMTH: A kód segítségével beállítható csalások: sérthetetlenség, teljes fegyverzet, végtelen muníció

GRGCHN: Hatása, szinte megegyezik az előző csalással

DNCHN: Parányi ellenfelek

Csalások PC-re:

LLSNMRTN: Isten mód
MBRNKLSN: Szellem mód
BGGNTSS: Disco mód
CRLSFNDNGS: Szivárvány mód
MGRLSGTM: Minden fegyver
TRNTNNQ: Teljes térkép
PRMSHN: Nagyfej mód
RHNSRLL: Végtelen muníció
HFLLTHSH: Parányi ellenfelek
JFFSPNGDNBRG: Végtelen élet
LRNMSNHR: Készítők listája
HTSDNM: Az ellenfelek galériája
DGHTTSRS: Összes kulcs
KNTSFSKS: Falon átjárás
TKMDKK: Ellenfelek a térképen

RESIDENT EVIL 2

Ez a játékleírás a legrövidebb utakat tartalmazza a sikeres végigjátszáshoz. Ezen az úton haladva, könnyedén elő tudod hívni a rejtett karaktereket.

Leon "A" küldetése

Szaladj a kiindulóponttól, egészen a fegyverüzletig. A boltossal való rövid beszélgetés után hagyd el az üzletet a hátsó kijáraton keresztül.

Menj végig a sikátoron, a sportpályán, majd a feljárón. A busz kereszteződésével fuss a rendőrőrsre.

Az épület főtermében, balról a második ajtón nyiss be (a többi úgyis zárva van). Rövid csevegés után, a haldokló rendőrtől kapsz egy kék kódkártyát, amellyel a főteremben lévő számítógépen ki tudod nyitni a két alagsori ajtót.

Lépj be a duplaszárnyú ajtó mögötti területre. A második folyosón találsz egy kétszárnyú ajtót, amely egy székekkel zsúfolt termecskébe vezet. Az innét nyíló szobában, a kandallónál használd az öngyújtót, így megkapod az első vörös ékkövet. Térj vissza a folyosóra, majd a következő ajtón be. Lépcsőzz fel a három szoborhoz, és mozgasd el őket úgy, hogy a két külső a belsőre nézzen. Jutalmul megkapod a második vörös ékkövet.

A *S.T.A.R.S.* irodában, Chris naplója alól vedd fel az egyszarvú medált, és vidd a főterembe. Helyezd el a szobornál, és így megkapod a Pikk-kulcsot. Indulj el arra, amerről jöttél, és a faparaván után lévő folyosón,

használd a Pikk-kulcsot. Az irattárban, a szekrény tetejéről, a tolható állvány segítségével, vedd le a kurblit.

A három szobor után található folyosó végében, ismét illeszd a zárba, a Pikk-kulcsot.

A könyvtárszobában menj fel a lépcsőn, és az első ajtón belépve, használd a kurblit. Térj vissza, majd folytasd az utad a recsegős padlóig. A lezuhanás után, szemrevételezd a faliképet, és nyomd meg a piros gombot. A könyvespolcokat tologasd el úgy, ahogy az iménti képen láthattad (a két bal szélsőt jobbra). Siker esetén megkapod a futó biztosítékot.

A könyvtártermet a duplaszárnyú ajtón hagyd el. Engedd le a létrát (de ne használd), menj a második emelet túlsó felébe, majd az ott lévő ajtó mögött indulj el. Az égő helikopternél menj le a lépcsőn, és a kis házban keresd meg a szelepkereket. Ezzel az eszközzel fuss a helikopter melletti elkerített részhez, és használd. A tűz eloltása után a helikopter orránál lévő ajtón lépj be, vedd fel a Káró-kulcsot, azután a két szélső szobor mellén helyezd el a vörös ékköveket. Cserébe megkapod a Király-biztosítékot.

Menj a leengedett létrán a főterembe, majd keresztül a duplaszárnyú ajtón, a második folyosó végéig. Az itt található ajtót nyisd ki a Káró-kulccsal, azután az irattáron keresztül menj a következő terembe. Vedd fel a Szív-kulcsot és indulj vissza a főterembe. Az épület bejáratától balra eső ajtót használva, haladj tovább. A folyosóról nyíló kék, duplaszárnyú ajtón lépj be, és használd a Szív-kulcsot.

Fuss a lépcsőig és menj le rajta. A folyosó végén, indulj el jobbra, a parkolóházhoz. Itt találkozol először Ada Wonggal. Segíts neki a rendőrautót eltolni az ajtó elől, majd kövesd. Fuss a folyosó végéig és nyisd ki a rácsos kaput. A második cellánál megismerkedhetsz Bennel, az újságíróval. Rövid csevely után vedd ma-

gadhoz a polcról a feszítővasat, menj vissza, majd a következő ajtón be. Használd a feszítővasat az aknatetőnél, és menj le a csatornába.

Felérve, lépj be a szemben lévő ajtón, majd rögtön hagyd is el a szobácskát, hogy találkozz Ada-val, akinek az irányítását egy rövid időre átveszed. Fuss ki a helyiségből, az átjáró után balra, majd a kapcsolópult mellett a lépcsőn le. A medencében található ládákat told úgy a sarokba, hogy azok egyfajta hidat alkossanak. Aktiváld a kapcsolópultot, kelj át a hídon, ezután vedd magadhoz a szekrényből a Treff-kulcsot.

Keresd meg Leont és add át neki a hozott kulcsot.

Térj vissza a rendőrőrsre. Haladj az irodán, majd a kék, duplaszárnyú ajtón keresztül. A folyosó távolabbi végéből nyíló terület zöld ajtaján nyiss be. Gyújts tüzet a kályhában, az öngyújtó segítségével. Miután a falon lévő fáklyákat a megfelelő sorrendben (közép, jobb, bal) meggyújtottad, a képek egyikéből egy fogaskerék fog kihullani. A jobb oldali ajtónál használd a Káró-kulcsot, bent vedd magadhoz a Bástya-biztosítékot.

A főteremben, mássz fel a létrán, menj a könyvtárba, azután menj fel a lépcsőn. Az emeleti ajtón lépj be, majd menj a következő ajtóhoz. Menj fel a lépcsőn, és a fogaskereket helyezd a szerkezetbe. Aktiválás után vedd fel a Huszár-biztosítékot.

Menj vissza a cellákhoz, kelj át a csatornán, a "SEPTIC POOL" falfelirat melletti ajtón lépj be, majd a négy sakkfigurát helyezd el a kapcsolótáblán. Miután találkozol Adaval, sétálj vele a nagykapun keresztül, a következő ajtóig. Használd a liftet.

A liftezés után találkozol Anettel, aki az önfeláldozó Leont fegyverrel megsebesíti, így Ada-val kell folytatnod az utat.

Kövesd Anettet. Mássz a létrán felfelé, majd a ventillátorakna elhagyása után, fuss addig, amíg Anett rád nem lő.

A videó megnézése után menj tovább a hídon, majd le a létrán. Visszakaptad Leon irányítását. Az ajtó után fordulj jobbra, haladj tovább a következő ajtóig. Nyiss be, majd menj a duplaszárnyú ajtón keresztül. A hídnál használd a szelepkereket, kelj át rajta, azután ismételd meg a műveletet.

Egy óriási aligátor támad rád. Fuss vissza a gázpalackig, lökd el, majd amikor az óriási hüllő a szájába veszi, lődd szét.

Menj vissza Ada-hoz, mássz fel a létrán, és a híd után fordulj balra. A Sas-medált vedd magadhoz, azután a ventilátorakna feljárója mellett, használd a szelepkereket. Mássz keresztül az aknán, átérve jobbról, a halott katonáktól vedd fel a Farkas-medált. A vízesésnél helyezd a két medált a kapcsolótáblára.

A függővasútnál, aktiváld a jobb oldali kapcsolópultot, utána szállj fel a szerelvényre.

Az utazás végeztével, hagyd el a fülkét. A szállítóeszköz előtt lévő ajtón nyiss be, fuss a második folyosó végéig, használd a létrát, és az ajtón keresztül távozz a teremből.

A transzporter irányítófülkéjében, vedd magadhoz a kulcsot, azután használd a kinti kapcsolópultnál. Beszállás után, a teherszállítólift működésbe lép.

A szörnyet tedd el láb alól.

Miután Ada-t biztonságba helyezted, hagyd el a helyiséget, és indulj el balra. Menj keresztül a hídon, a kékkel megvilágított szektorba. A fagyos ajtó termében vedd fel a biztosítékot, majd a szemben lévő gépbe illeszd bele. A főbiztosíték megszerzése után, hagyd el a kék szektort. Fuss keresztül a hídon, és a "POWER CONTROLLER"-nél használd a főbiztosítékot.

A piros szektorban, a híd után fordulj balra. Aktiváld az áramkapcsolót a "WEST AREA" feliratú ajtónál. A csarnokban mássz le a létrán, haladj végig a folyosón,

menj a félkör alakú terem túlsó felébe, és nyiss be az ajtón. A nagyteremből nyíló helyiségben, vedd fel a labor kódkártyáját.

A kék szektorban, az "EAST AREA" feliratú ajtónál használd a labor kódkártyáját. Bent kapcsold fel a villanyt, és a hátsó részben keresd meg az MO-diszket. A labor elhagyása után Anett ismét feltűnik a színen. Halála után megkapod a G-vírust, egyúttal az önromboló visszaszámlálás kezdetét veszi. Menj a piros szektorba, és a számítógépnél használd az MO-diszket.

A lifttel menj le, és a folyosó végénél találkozol Clairerel...

Leon "B" küldetése

Fuss a rácsos ajtóhoz, majd azon túl, jobbra a kis házba. Az asztalról gyűjtsd be a Kabin-kulcsot, hagyd el az épületet, és a szemben lévő ajtónál használd. A generátorház elhagyása után kaptass fel a lépcsőn. A helikopter leszállópályán nyiss be az ajtón, azután fuss végig a hosszú folyosón. A fémajtón keresztül hagyd el az épületet, és lépcsőzz az alsóbb szintre.

A rendőrőrsön, az irodai szekrényből vedd fel a szelepkereket. Menj vissza a helikopter-leszállópályára, és az elkerített résznél, a szelepkerék segítségével oltsd el a tüzet. A sikeres manőver után indulj vissza az épületbe, ahol egy régi kedves ismerősbe botlasz. Lesz még időd a pokolba kívánni őt.

A folyosón indulj el a helikopterhez, az orra előtti ajtón lépj be, majd a szobor melletti ládáról vedd fel a kék kódkártyát. Ezután, menj a várakozón keresztül, a rendőrségi épület főtermébe, ereszd le a létrát, azután a számítógépnél, használd a kék kódkártyát. A művelet után nyiss be a duplaszárnyú ajtón, szaladj a második folyosóra, és lépj be az előadóterembe. A lomtárban, a kandallónál gyújts tüzet. Tedd el az első vörös ékkö-

vet, térj vissza a folyosóra, majd folytasd az utad. A lépcsőn menj fel a három szoborhoz, és mozgasd el őket úgy, hogy a két külső a belsőre nézzen. Jutalmul megkapod a második vörös ékkövet.

Haladj tovább a következő folyosón, a Sherry álltal elhagyott Káró-kulcsot gyűjtsd be. Indulj el visszafelé. A lépcsőzés után, a kék táblával jelzett ajtót nyisd meg a Káró-kulcs segítségével. Haladj át a levéltáron, azután az irodai asztalról vedd fel a Szív-kulcsot. Indulj vissza a főterembe. Az épület bejáratától balra eső ajtót használva haladj tovább. A folyosóról nyíló kék duplaszárnyú ajtón lépj be, és használd a Szív-kulcsot.

Fuss a lépcsőig és menj le rajta. A folyosó végén indulj el jobbra, a parkolóházhoz. Itt találkozol először Ada Wonggal. Segíts neki a rendőrautót eltolni az ajtó elől, majd kövesd. Fuss a folyosó végéig, és nyisd ki a rácsos kaput. A második cellánál megismerkedhetsz Bennel, az újságíróval. Rövid csevely után vedd magadhoz a polcról a feszítővasat, menj vissza, majd a következő ajtón be. Használd a feszítővasat az aknatetőnél, és menj le a csatornába.

Felérve, lépj be a szemben lévő ajtón, majd rögtön hagyd is el a szobácskát, hogy találkozz Ada-val, akinek az irányítását egy rövid időre átveszed. Fuss ki a helyiségből, az átjáró után balra, majd a kapcsolópult mellett, a lépcsőn le. A medencében található ládákat told úgy a sarokba, hogy azok egyfajta hidat alkossanak. Aktiváld a kapcsolópultot, kelj át a hídon, ezután vedd magadhoz a szekrényből a Treff-kulcsot.

Keresd meg Leont és add át neki a hozott kulcsot...

Térj vissza a rendőrőrsre. Haladj az irodán, majd a kék duplaszárnyú ajtón keresztül. A folyosó hosszabbik felében, használd a Káró-kulcsot. A polcról vedd le a Bástya-biztosítékot. Hagyd el a szobát, menj a zöld ajtóhoz, és nyisd meg a Treff-kulccsal. Gyújts tüzet a

kályhában, az öngyújtó segítségével. Miután a falon lévő fáklyákat a megfelelő sorrendben (közép, jobb, bal) meggyújtottad, a képek egyikéből egy fogaskerék fog kihullani. A visszaúton rakd ki a Treff-kulcsot.

A helikopter orránál lévő ajtón lépj be, azután a két szélső szobor mellén helyezd el a vörös ékköveket. Cserébe, megkapod a Király-biztosítékot. Irány vissza a folyosóra. A kirobbantott ajtó mögötti járaton indulj el, kellj át a rendőrfőnök irodáján, majd fuss végig a folyosón. A kandallós szobában, a fehér asztalon lévő ládából vedd ki a kurblit.

A könyvtárszobában menj fel a lépcsőn, és folytasd az utad, a recsegős padlóig. A lezuhanás után szemrevételezd a faliképet, és nyomd meg a piros gombot. A könyvespolcokat tologasd el úgy, ahogy az iménti képen láthattad, (a két bal szélsőt jobbra). Siker esetén megkapod a Futó-biztosítékot. Ismét menj fel a lépcsőn, és az első ajtón belépve, használd a kurblit. Lépcsőzz, a toronyóra szerkezetébe helyezd el a fogaskereket, vedd fel a Huszár-biztosítékot, majd csússz le a csúszdán. Menj vissza a cellákhoz, kelj át a csatornán, a "SEPTIC POOL" falfelirat melletti ajtón lépj be, majd a négy sakkfigurát helyezd el a kapcsolótáblán. Miután találkozol Adaval, sétálj vele a nagykapun keresztül, a következő ajtóig. Használd a liftet.

Liftezés után találkozol Anettel, aki az önfeláldozó Leont fegyverrel megsebesíti, így Ada-val kell folytatnod az utat.

Kövesd Anettet. Mássz a létrán felfelé, majd a ventillátorakna elhagyása után fuss addig, amíg Anett rád nem lő.

A videó megnézése után menj tovább a hídon, majd le a létrán. Visszakaptad Leon irányítását. Az ajtó után fordulj jobbra, haladj tovább a következő ajtóig. Nyiss be, majd menj a duplaszárnyú ajtón keresztül. A híd-

nál használd a szelepkereket, kelj át rajta, azután ismételd meg a műveletet.

Menj végig a szennyvízcsatornán, egészen a vizes területig, kapaszkodj fel a létrán, és indulj el az egyetlen lehetséges irányba. Az elágazásnál fordulj balra. A Sas-medált vedd magadhoz, azután a ventillátorakna feljárója mellett használd a szelepkereket. Mássz keresztül az aknán, átérve jobbról, a halott katonáktól vedd fel a Farkas-medált. A vízesésnél helyezd a két medált a kapcsolótáblára.

A függővasútnál aktiváld a jobb oldali kapcsolópultot, utána szállj fel a szerelvényre.

Az utazás végeztével hagyd el a fülkét. A szállítóeszköz előtt lévő ajtón nyiss be, fuss a második folyosó végéig, használd a létrát, és az ajtón keresztül távozz a teremből. A felvonón ereszkedj le, az ajtón belépve, a kapcsolópultról vedd el a kulcsot, azután szaladj vissza a transzporter kezelőfülkéjébe, (ahol Ada-t hagytad). Indítsd be a gépezetet a frissen szerzett kulccsal, majd aktiváld a transzporter melletti panelt.

Beszállás után a teherszállítólift működésbe lép.

A szörnnyel küzdj meg.

A teherszállító lift elakadása után, hagyd el a transzportert és menj a PL-600 jelzésű szellőzőrendszerhez. Mássz be a résen, menj az ajtóhoz és lépj be rajta. A liftre told rá a ládát, majd az alsó szintre érve, told be a bal oldali folyosóra. A másik folyosón ereszkedj le a lifttel, kezeld a járat végében lévő kapcsolót, azután térj vissza arra a folyosóra, ahol leszakadtál. Használd a liftet. Leérkezve, indulj el jobbra (zöld folyosó), menj keresztül a hídon, a kékkel megvilágított szektorba. A fagyos ajtó termében vedd fel a biztosítékot, majd a szemben lévő gépbe illeszd bele. A főbiztosíték megszerzése után hagyd el a kék szektort. Fuss keresztül a hídon és a "POWER CONTROLLER"-nél használd a főbiztosítékot.

A piros szektorban, a híd után fordulj balra. Aktiváld az áramkapcsolót, a “WEST AREA” feliratú ajtónál. A csarnokban mássz le a létrán, haladj végig a folyosón, majd menj a félkör alakú terem túlsó felébe, és nyiss be az ajtón. A nagyteremből nyíló helyiségben vedd fel a kulcsot.

Menj vissza a “tologatós” ládához, mássz fel rá, és használd az imént felvett kulcsot. A Tyran lezuhanása után, a halott Ada-tól vedd el a Mester-kulcsot, használd a liftben, majd indítsd el. Elhagyva, az első ajtón lépj be, azután karold fel Sherryt. A liftben, a középső panelnél ismét használd a Mester-kulcsot.

A megérkezés után fuss a vonat hátuljába, vedd fel a Platform-kulcsot, majd hagyd el vonatot. Kellj át a rácsos kapun, használd a Platform-kulcsot, utána fuss végig a hídon, és a kapcsolópanelnél vedd ki a dugókat. Indulj el a fehér nyíl irányába, nyiss be az ajtón, majd bent helyezd el a dugókat.

A főellenséggel ne száll harcba! Futkoss addig körbe körbe, amíg valaki le nem dob számodra egy rakétavetőt. Ezután már könnyedén végezhetsz vele.

Térj vissza a vonathoz, a rácsos ajtóval szembeni kapcsolót aktiváld, szállj fel a szerelvényre, azután indítsd el.

Rövid utazás után menj a hátsó kocsiba, intézd el a váratlan látogatót, majd hagyd el a kupét...

Claire “A” küldetése

Szaladj a kiindulóponttól, egészen a fegyverüzletig. A boltossal való rövid beszélgetés után hagyd el az üzletet, a hátsó kijáraton keresztül.

Menj végig a sikátoron, a sportpályán, majd a feljárón. A busz keresztezésével, fuss a rendőrőrsre.

Az épület főtermében, balról a második ajtón nyiss be, (a többi úgyis zárva van). Rövid csevegés után, a haldokló

rendőrtől kapsz egy kék kódkártyát, amellyel a főteremben lévő számítógépen ki tudod nyitni a két alagsori ajtót.

Lépj be a duplaszárnyú ajtó mögötti területre. Haladj végig a folyosókon. A lépcsőn menj fel a három szoborhoz, és mozgasd el őket úgy, hogy a két külső a belsőre nézzen. Jutalmul megkapod az első vörös ékkövet.

A *S.T.A.R.S.* irodában, Chris naplója alól vedd fel az egyszarvú medált, és vidd a főterembe. Helyezd el a szobornál, és így megkapod a Pikk-kulcsot. Indulj el arra, amerről jöttél, és a faparaván után lévő folyosón, használd a Pikk-kulcsot. Az irattárban, a szekrény tetejéről, a tolható állvány segítségével vedd le a kurblit.

A három szobor után található folyosó végében, ismét illeszd a zárba a Pikk-kulcsot.

A könyvtárszobában, menj fel a lépcsőn, és az első ajtón belépve, használd a kurblit. Térj vissza, majd folytasd az utad, a recsegős padlóig. A lezuhanás után, szemrevételezd a faliképet, és nyomd meg a piros gombot. A könyvespolcokat tologasd el úgy, ahogy az iménti képen láthattad, (a két bal szélsőt jobbra). Siker esetén megkapod a kígyókövet.

A könyvtártermet, a duplaszárnyú ajtón hagyd el. Engedd le a létrát (de ne használd), és menj a második emelet túlsó felébe. A várakozóban vedd fel az öngyújtót. A másik ajtón keresztül lépj ki a folyosóra, a törésvonalnál lévő ajtót nyisd ki, de ne használd. Továbbhaladva az égő helikopternél, menj le a lépcsőn, és a kis házban keresd meg a szelepkereket. Ezzel az eszközzel fuss a helikopter melletti elkerített részhez, majd használd. A tűz eloltása után a helikopter orránál lévő ajtón lépj be, és vedd fel a Káró-kulcsot. Az egyik szélső szobor mellén helyezd el a vörös ékkövet.

A várakozóba tedd le a szelepkereket, és ha még van nálad felesleges dolog (pl.: kés), azt is. Feltétlenül vidd

magaddal a Káró-kulcsot és az öngyújtót.

Menj a leengedett létrán a főterembe. Lépj be a duplaszárnyú ajtó mögötti területre. A második folyosón találsz egy kétszárnyú ajtót, amely egy székekkel zsúfolt termecskébe vezet. Az innét nyíló szobában, a kandallónál, használd az öngyújtót, így megkapod a második vörös ékkövet. Innét kilépve, menj a következő folyosó végéig. Az itt található ajtót nyisd ki, a Káró-kulccsal. A fémszekrényből vedd ki a plasztikot, majd a piros jelzésű ajtón hagyd el a helyiséget. Az irodában menj a gyengélkedő rendőrhöz, és az asztalról vedd el a detonátort. Ezt az eszközt kombináld össze a plasztikkal. Távozz a másik ajtón. A főteremben, használd a létrát, azután a várakozó érintésével menj a faliszobrokhoz, és helyezd el a második vörös ékkövet is. Vedd magadhoz a kék félkövet.

Menj a helikopter orra melletti ajtóhoz, és használd a bombát. Indulj el a megtisztított úton, és beszélj a rendőrfőnökkel. A párbeszéd után hagyd el a szobát, a másik kijáraton. Látogasd végig a folyosókat. A sötét szobához érve, kapcsold fel a villanyt, mire láthatóvá válik Cherry. A beszélgetés után menj vissza a rendőrfőnök irodájába és vedd fel a Szív-kulcsot. Az íróasztal mögötti faliképet mozdítsd el, és helyezd be mögé a kígyókövet.

A helikopterroncs folyosóján fuss végig és menj a már kinyitott, de még nem használt, szürkéskék ajtóhoz. Nyisd meg, szaladj le a lépcsőn, majd lépj be az ajtón. A folyosó végében lévő ajtónál használd a Szívkulcsot, a következő folyosó végében menj le az alagsorba vezető lépcsőn. Menj balra, és a második duplaszárnyú ajtón lépj be. A folyosó végében használd a létrát. A leérkezés után menj a kis raktárba, majd rögtön ki. Beszélj Sherryvel. A párbeszéd után Sherryt irányítod. Miután felérkeztél a lifttel, jobb oldalt az első ajtón nyiss be. A medencében található ládákat told úgy a sarokba, hogy

azok egyfajta hidat alkossanak. Aktiváld a kapcsolópultot, kelj át a hídon, ezután vedd magadhoz a szekrényből a Treff-kulcsot. Keresd meg Claire-t, és add át neki a hozott kulcsot...

Térj vissza a rendőrőrsre. Haladj az irodán, majd a kék, duplaszárnyú ajtón keresztül. A folyosó távolabbi végéből nyíló területen, a jobb oldali ajtónál használd a Káró-kulcsot. Bent vedd magadhoz a Sas követ. Hagyd el a szobát, menj a zöld ajtóhoz, és nyisd meg a Treff-kulccsal. Gyújts tüzet a kályhában, az öngyújtó segítségével. Miután a falon lévő fáklyákat a megfelelő sorrendben (közép, jobb, bal) meggyújtottad, a képek egyikéből egy fogaskerék fog kihullani.

A főteremben mássz fel a létrán, menj a könyvtárba, azután használd a lépcsőt. Az emeleti ajtón lépj be, majd menj a következő ajtóhoz. Menj fel a lépcsőn, és a fogaskereket helyezd a szerkezetbe. Aktiválás után vedd fel a második kék félkövet, és kombináld a már meglévővel. Útközben cseréld ki az öngyújtót a szelepkerékre.

A rendőrfőnök irodájában, a kép mögött helyezd el a köveket. A rejtett folyosón használd a liftet, azután indulj el az egyetlen lehetséges irányba. A beszélgetés után, a tetem mellett lépcsőzz le a létrán, kapcsold át a kapcsolót, majd menj vissza Sherryhez. Vezesd őt az imént leengedett létrához, de vigyázz, hogy le ne maradjon tőled, mert az végzetes lehet. Használd a létrát, ereszkedj le a csatornába, majd a rövid bejátszás után ismét Sherry lesz a karaktered. Menj egyenesen a vasajtóig, a raktárhelyiségben a szellőző rácsát mozgasd el, és mássz át az alagúton. Átjutva, a földről vedd fel a Farkas-medált.

Újból Claire-t irányítod. Indulj el az egyetlen lehetséges útvonalon, lépj be az ajtón, a lifttel menj az alagsorba, és fordulj a kereszteződésnél balra. Ismét a csatornában vagy. Haladj keresztül a rácsos, majd a dup-

laszárnyú kapun. A beszélgetés után, a rámpa végében használd a szelepkereket. Kelj át a hídon, azután ismételd meg a műveletet.

Egy óriási aligátor támad rád. Fuss vissza a gázpalackig, lökd el, majd amikor az óriás hüllő a szájába veszi, lődd szét.

Menj vissza Sherryhez, mássz fel a létrán, és a híd után fordulj balra. A Sas-medált vedd magadhoz, azután a ventillátorakna feljárója mellett, használd a szelepkereket. Mássz keresztül az aknán, átérve jobbról, a halott katonáktól vedd fel a Farkas-medált. A vízesésnél helyezd a két medált a kapcsolótáblára.

A függővasútnál aktiváld a jobb oldali kapcsolópultot, utána szállj fel a szerelvényre.

Az utazás végeztével hagyd el a fülkét. A szállítóeszköz előtt lévő ajtón nyiss be, fuss a második folyosó végéig, használd a létrát és az ajtón keresztül távozz a teremből.

A transzporter irányítófülkéjében vedd magadhoz a kulcsot, azután használd a kinti kapcsolópultnál. Beszállás után a teherszállítólift működésbe lép.

A szörnyet tedd el láb alól.

Miután Sherryt biztonságba helyezted, hagyd el a helyiséget, és indulj el balra. Menj keresztül a hídon, a kékkel megvilágított szektorba. A fagyos ajtó termében vedd fel a biztosítékot, majd a szemben lévő gépbe illeszd bele. A főbiztosíték megszerzése után hagyd el a kék szektort. Fuss keresztül a hídon, és a "POWER CONTROLLER"-nél használd a főbiztosítékot.

A piros szektorban, a híd után fordulj balra. Aktiváld az áramkapcsolót, a "WEST AREA" feliratú ajtónál. A csarnokban mássz le a létrán, haladj végig a folyosón, majd menj a félkör alakú terem túlsó felébe, és nyiss be az ajtón. A nagyteremből nyíló helyiségben vedd fel a labor kódkártyáját.

A kék szektorban, az "EAST AREA" feliratú ajtónál

használd a labor kódkártyáját. Bent a műtőasztalról vedd el a vakcinát, kapcsold fel a villanyt, menj a számítógéphez és aktiváld. A hátsó részben keresd meg az MO-diszket. A falon pirossal jelzett V.A.M. kapcsolótáblát helyezd üzembe, és a számítógépnél vedd fel az új vakcinát.

A piros szektor laborjában (ahol a labor kódkártyát felvetted), a sarki gépnél használd az új vakcinát. Útközben az MO-diszket a villogó monitornál helyezd el.

Az ellenszerrel menj ahhoz az ajtóhoz, amelyiket az MO-diszkel nyitottál ki, és fuss végig a folyosón.

A lifttel menj le, és a folyosó végénél találkozol Leonnal...

Claire "B" küldetése

Fuss a rácsos ajtóhoz, majd azon túl, jobbra a kisházba. Az asztalról gyűjtsd be a Kabin-kulcsot, hagyd el az épületet, és a szemben lévő ajtónál használd. A generátorház elhagyása után kaptass fel a lépcsőn. A helikopter leszállópályán nyiss be az ajtón, azután fuss végig a hosszú folyosón. A fémajtón keresztül hagyd el az épületet, és lépcsőzz az alsóbb szintre.

A rendőrőrsön, az irodai szekrényből vedd fel a szelepkereket. Menj vissza a helikopter leszálló pályára, és az elkerített résznél, a szelepkerék segítségével oltsd el a tüzet. A sikeres manőver után, indulj vissza az épületbe, ahol egy régi kedves ismerősbe botlasz. Lesz még időd a pokolba kívánni őt.

A folyosón indulj el a helikopterhez, az orra előtti ajtón lépj be, majd a szobor melletti ládáról vedd fel a kék kódkártyát. Irány: ismét a folyosó. Menj ahhoz az ajtóhoz, amelyiket még egyáltalán nem használtál. Ezen az útvonalon haladva, a nyitott folyosó végében, a falról emeld le az egyszarvú medált. Ereszd le a létrát, lépcsőzz le rajta, majd a főteremben, a számítógépnél hasz-

náld a kék kódkártyát. A szökőkútnál helyezd el az egyszarvú medált, zsebeld be a Pikk-kulcsot, azután nyisd meg a duplaszárnyú ajtót. A faparaván utáni folyosó első ajtaján, a Pikk-kulcs segítségével nyiss be, told az állványt az üvegezett szekrényhez, és a tetejéről vedd le az öngyújtót.

Az irattár elhagyása után haladj tovább a folyosón, a duplaszárnyú ajtó mögötti előadóterembe lépj be, és a lomtárban, a kandallónál gyújts tüzet. Tedd el az első vörös ékkövet, térj vissza a folyosóra, majd folytasd az utad. A lépcsőn menj fel a három szoborhoz, és mozgasd el őket úgy, hogy a két külső a belsőre nézzen. Jutalmul megkapod a második vörös ékkövet. A következő folyosón lévő S.T.A.R.S. irodában, az asztalról vedd el a Káró-kulcsot, azután hagyd el a helyiséget. Indulj el visszafelé. A lépcsőzés után, a kék táblával jelzett ajtót nyisd meg, a Káró-kulcs segítségével. A fémszekrényből vedd ki a plasztikot, majd a piros jelzésű ajtón hagyd el a helyiséget. Az irodában, az asztalról vedd el a detonátort. Ezt az eszközt kombináld össze a plasztikkal. Távozz a másik ajtón. A főteremben használd a létrát, azután a várakozó érintésével menj a helikopter orrához. Az ott lévő ajtón nyiss be, a szobrok mellkasán helyezd el az ékköveket, majd tedd zsebre a kapott kék félkövet.

Menj a helikopter orra melletti ajtóhoz, és használd a bombát. Indulj el a megtisztított úton, és beszélj a rendőrfőnökkel. A párbeszéd után hagyd el a szobát a másik kijáraton. Látogasd végig a folyosókat. A sötét szobához érve, kapcsold fel a villanyt, mire láthatóvá válik Cherry. A beszélgetés után menj vissza a rendőrfőnök irodájába, és vedd fel a Szív-kulcsot. A szobát elhagyva menj a "varjús" folyosóra, a fémajtó mögött lépcsőzz le, majd az iroda melletti folyosón használd a Szív-kulcsot. A következő lépcsőn túljutva,

bal irányban, a távolabbi duplaszárnyú ajtón nyiss be. A folyosó végében használd a létrát. A leérkezés után menj a kis raktárba, majd rögtön ki. Beszélj Sherryvel. A párbeszéd után Sherryt irányítod... Miután felérkeztél a lifttel, jobb oldalt, az első ajtón nyiss be. A medencében található ládákat told úgy a sarokba, hogy azok egyfajta hidat alkossanak. Aktiváld a kapcsolópultot, kelj át a hídon, ezután vedd magadhoz a szekrényből, a Treff-kulcsot. Keresd meg Claire-t, és add át neki a hozott kulcsot... Ismét Claire-t irányítod. A Leonnal való beszélgetés után vedd fel a kulcsot, menj fel a létrán, azután fuss keresztül a parkolóházon. A folyosón, az első ajtón nyiss be. A csatornafedél mellől vedd fel a kurblit, majd térj vissza a rendőrőrsre.

A kék, duplaszárnyú ajtó utáni folyosón indulj el jobbra. A rákövetkezőn használd a Káró-kulcsot az első ajtónál. Bent, vedd fel a Sas követ. A folyosón, a zöld színű ajtót nyisd meg a Treff-kulccsal. Gyújts tüzet a kályhában, az öngyújtó segítségével. Miután a falon lévő fáklyákat a megfelelő sorrendben (közép, jobb, bal) meggyújtottad, a képek egyikéből egy fogaskerék fog kihullani. A főteremben mássz fel a létrán, menj a könyvtárba, azután használd a lépcsőt. Az emeleti ajtón lépj be, majd menj a következő ajtóhoz. Használd a kurblit, menj fel a lépcsőn, és a fogaskereket helyezd a szerkezetbe. Aktiválás után vedd fel a második kék félkövet, majd kombináld a már meglévővel. Térj vissza, majd folytasd az utad, a recsegős padlóig. A lezuhanás után, szemrevételezd a faliképet, és nyomd meg a piros gombot. A könyvespolcokat tologasd el úgy, ahogy az iménti képen láthattad (a két balszélsőt jobbra). Siker esetén megkapod a Kígyókövet.

A rendőrfőnök irodájában, a kép mögött, helyezd el a köveket. A rejtett folyosón használd a liftet, azután indulj el az egyetlen lehetséges irányba. A be-

szélgetés után, a tetem mellett lépcsőzz le a létrán, kapcsold át a kapcsolót, majd menj vissza Sherryhez. Vezesd őt az imént leengedett létrához, de vigyázz, hogy le ne maradjon tőled, mert az végzetes lehet. Használd a létrát, ereszkedj le a csatornába, indulj el jobbra, és fuss a rácsos ajtón keresztül, a duplaszárnyú ajtóig. A beszélgetés után, a rámpa végében használd a szelepkereket. Kelj át a hídon, azután ismételd meg a műveletet. Menj végig a szennyvízcsatornán, egészen a vizes területig, kapaszkodj fel a létrán, és indulj el az egyetlen lehetséges irányba. Az elágazásnál fordulj balra. A Sas-medált vedd magadhoz, azután a ventillátorakna feljárója mellett használd a szelepkereket. Mássz keresztül az aknán, átérve jobbról, a halott katonáktól vedd fel a Farkas-medált. A vízesésnél helyezd a két medált a kapcsolótáblára.

A függővasútnál aktiváld a jobb oldali kapcsolópultot, utána szállj fel a szerelvényre.

Az utazás végeztével hagyd el a fülkét. Ügyelj rá, hogy Sherry le ne maradjon tőled. A szállítóeszköz előtt lévő ajtón nyiss be, fuss a második folyosó végéig, használd a létrát, és az ajtón keresztül távozz a teremből. A felvonón ereszkedj le, az ajtón belépve, a kapcsolópultról vedd el a kulcsot, azután szaladj vissza a transzporter kezelőfülkéjébe, (ahol Sherryt hagytad). Indítsd be a gépezetet, a frissen szerzett kulccsal, majd aktiváld a transzporter melletti panelt.

Beszállás után a teherszállítólift működésbe lép.

A szörnnyel küzdj meg.

A teherszállító lift elakadása után, hagyd el a transzportert, és menj a PL-600 jelzésű szellőzőrendszerhez. Mássz be a résen, menj az ajtóhoz és lépj be rajta. A liftre told rá a ládát, majd az alsó szintre érve told be a bal oldali folyosóra. A másik

folyosón ereszkedj le a lifttel, kezeld a járat végében lévő kapcsolót, azután térj vissza arra a folyosóra, ahol leszakadtál. Használd a liftet. Leérkezve, indulj el jobbra (zöld folyosó), menj keresztül a hídon, a kékkel megvilágított szektorba. A fagyos ajtó termében vedd fel a biztosítékot, majd a szemben lévő gépbe illeszd bele. A főbiztosíték megszerzése után hagyd el a kék szektort. Fuss keresztül a hídon, és a “POWER CONTROLLER”-nél használd a főbiztosítékot.

A piros szektorban, a híd után fordulj balra. Aktiváld az áramkapcsolót, a “WEST AREA” feliratú ajtónál. A csarnokban mássz le a létrán, haladj végig a folyosón, majd menj a félkör alakú terem túlsó felébe, és nyiss be az ajtón. A nagyteremből nyíló helyiségben vedd fel a kulcsot.

Menj vissza a “tologatós” ládához, mássz fel rá, és használd az imént felvett kulcsot. A Tyran lezuhanása után menj vissza a három szektor találkozási pontjához. A halott nőtől vedd el a Mester-kulcsot, majd menj a fehér szektorba. A liftben használd a Mester-kulcsot. A megérkezés után fuss a vonat hátuljába, vedd fel a Platform-kulcsot, majd hagyd el a vonatot. Kellj át a rácsos kapun, használd a Platform-kulcsot, utána fuss végig a hídon, és a kapcsolópanelnél vedd ki a dugókat. Indulj el a fehér nyíl irányába, nyiss be az ajtón, majd bent helyezd el a dugókat.

A főellenséggel ne száll harcba! Futkoss addig körbekörbe, amíg valaki le nem dob számodra egy rakétavetőt. Ezután már könnyedén végezhetsz vele.

Térj vissza a vonathoz, a rácsos ajtóval szembeni kapcsolót aktiváld, szállj fel a szerelvényre, azután indítsd el.

Rövid utazás után menj a hátsó kocsiba, intézd el a váratlan látogatót, majd hagyd el a kupét...

Meghatározott időn belül, és egyéb kikötések betartása mellett, a következő rejtett karaktereket, valamint eszközöket lehet előhívni:

Gatline Gun végtelen municióval: "NORMAL" nehézségi szinten, "A" minősítéssel, mentés nélkül játszd végig a játékot.

Sub-Machine végtelen municióval: "NORMAL" nehézségi szinten, "A" minősítéssel, elsősegélyspray használata nélkül játszd végig a játékot.

Rocket Louncher végtelen municióval: "NORMAL" nehézségi szinten, "A" minősítéssel, mind a négy küldetést teljesítsd, kevesebb mint 2 óra 30 perc alatt.

Hunk, a negyedik túlélő előhívása: "NORMAL" nehézségi szinten, "A" minősítéssel teljesíts, egy egymást követő "A" és egy "B" küldetést.

Tofu, a sajtolt szója előhívása: "NORMAL" nehézségi szinten, "A" minősítéssel teljesítsd mind a négy, egymást követő küldetést.

Új öltözetek: "NORMAL" nehézségi szinten kezdj egy "A" küldetést. Útközben ne vegyél fel semmit, (a zombikat persze halomra lőheted). A rendőrörshöz érve baktass le az aluljáróba, majd csipkézd ki Brad Vickers (pilóta volt, a Resident Evil első részében) fenekét. Vedd fel tőle az öltözőszekrény kulcsát, és menj a fotólaborba. Nyisd ki a kulccsal az öltözőszekrényt. Leon számára két öltözet ruhát, míg Claire részére egy garnitúra ruhát, és egy S.A.A. coltot találsz.

STAR WARS

Shadows of The Empire

Csaknem az összes küldetésbe található „Challenge Points". Ha ezeket minden pályán begyűjtöd, különböző csalásokat tudsz aktiválni. Ezek előhívásáról a leírás végén olvashatsz. Addig is lássuk, hogy hol találhatóak a CP-k.

Battle of Hoth

1.-3.: Az első küldetés harmadik és negyedik szakaszában, a négylábú AT-AT harci gépeket kell kábellel felbuktatni.

Escape from Echo Base

1.: A hangárban, ahol a Millenium Falcon felszáll, látható két folyosó bejárata. Az egyikből, két birodalmi katona nyit rád tüzet. Intézd el őket, majd indulj el a folyosón. A járat végében nyisd ki az ajtót, és lépj be a kontrollszobába. Balról láthatsz egy piros oszlopot, amellyel szemben megtalálod a CP-t rejtő titkos helyiséget.

2.: Miután elhagytad a kontrollszobát, és az aktuális ellenfeleket hidegre tetted, feltűnik szorosan a fal mellett, négy fekete konténer. Lődd szét őket, majd a feltáruló rejtett helyiségben gyűjtsd be a CP-t.

3.: Rövid séta után elérkezel egy hídhoz. Állj meg előtte, és nézz el jobbra. A keskeny párkányon jól látható a CP.

4.: Haladj át a hídon, majd a folyosón. Kiérve, sétálj el jobbra, és a kanyarulat után feltűnik a CP.

5.: A második pályán, mielőtt fellépnél a hídra, tegyél egy kis kitérőt. Ugorj fel a jobb oldali turbinalapáthoz, és járd körbe.

6.: Indulj el a fent említett hídon, azután ugorj át a végénél lévő helyiségbe.

7.: A generátor beindítása, és a lift elhagyása után indulj el egyenesen előre. Kb. az átjáró felénél állj meg, és a jobb oldalon elhelyezkedő turbinalapátokhoz ugorj be. Körbejárva, felveheted a CP-t.

8.: Ha az előzővel végeztél, ugorj át a túloldali lapátokhoz, és keresd meg a soron következő CP-t.

Kijutni az oszlopokba vájt, lépcsőzetes emelkedőn lehet.

9.: Ahol az út szétnyílik, ne kezdj pánikszerűen átrohanni, hanem várj pár másodpercet, és a bal oldali falból előtűnik a CP.

10.: Miután az AT-ST-t kivontad a forgalomból, indulj el a folyosón. A kanyar után lévő négy konténert semmisítsd meg, majd lépj be a titkos területre.

BOSS elleni taktika: Az AT-ST gépeket nagyon könnyű ártalmatlanná tenni. Menj hozzá a lehető legközelebb, és helyezkedj mindig úgy, hogy háttal legyen neked. Annyi ideig lődd, amíg veszély nélkül ismét mögé nem tudsz kerülni. Lehet, hogy így hosszadalmas, viszont hatásos, és elég hozzá az alapfegyver.

The Asteroid Field

1.-6.: A messzeségből előtűnő, vörös aszteroidákat kell megsemmisítened.

Ord Mantell Junkyard

1.: Az indulás után állj a vagon közepére, és amikor feltűnik a CP, ugorj egyet.

2.: A vagon bal oldalára állva, az első akadály alatt rejtőzik.

3.: Oldalazz a kocsi jobb szélére, és az ötödik gát tetején megleled.

4.: A következő CP-t az első fedett vagonban találod.

5.: A lávába tartó szerelvény után, feltűnik veled szemben egy magas fal. Állj a vagon közepére, és amikor áthaladsz alatta, ugorj fel a levegőbe.

6.-8.: A fedett kocsikból álló szerelvényen, három CP található. Az egyik rögtön az első kocsiban, a második a következő vagon tetején, és a harmadik az utolsó fedett kocsiban vehető fel.

9.: A mozdony jobb oldalán keresd.

10.: Már a demóban is jól látható, a mozdonyhoz képest bal oldalon elhelyezkedő CP.

11.-12.: A mozdonyhoz képest jobb oldalon lévő két tartály rejti az ezen a pályán felvehető, két utolsó CP-t. Ajánlatos a belső tartállyal kezdeni, mert abban találsz egy pajzsot is.

Boss elleni taktika: IG-88 csak az első pillanatban tűnik kemény ellenfélnek. Kapcsolj „Seeker"-re, és fuss el jobbra. Láthatsz két nagy tartályt. Válaszd a túlsót, nyisd ki a rajta lévő ajtót, majd vedd fel a pajzsot. Ezután IG-88 rögtön ott terem, és indulhat az öldöklés. Ha a lézerrel próbálkozol, az kb. 50%-ot vesz le a pajzs aktív ideje alatt.

Gall Spaceport

1.:Az első CP, az űrhajó tetején van elrejtve.

2.: A hegyi séta során elérkezel egy útleágazáshoz. Indulj el rajta, majd kb. a háromnegyed részénél, egy szikla tetején, megláthatod a CP-t.

3.: A Jet-Pack felvétele után, röppenj fel a torony tetejére.

4.: Menj vissza az erődítménybe, és a felső átjáróról lenézve, megláthatod a CP-t.

5.: Az első és a második tűszikla között, fent a magasban.

6.: Mielőtt hívnád az első szállítóhajót, a párkány alatt lévő szakadékba ereszkedj le.

7.: Amikor az első szállítóhajón utazol, a nyílt területre érve, rögtön nézz fel balra. A jól látható sziklapárkány rejti a CP-t.

8.: A hangár bejáratához érve, nézz át a szemközti oldalra, ahol felfedezhetsz egy fennsíkot. Ott találod a CP-t.

9.: Az AT-ST legyőzése után, nyisd meg a negyedik, falba süllyesztett ajtót, majd mögötte keresd meg a CP-t

10.: Az első, függőleges propellercsoport tengelye körül keresd.

11.: A propellerek után, egy hatalmas barlangba érkezel. A CP-t a magasban keresd.

12.: A szállítóhajón utazva, egy kisebb ugrással fel tudod venni a CP-t.

13.: A hangárban lévő, birodalmi űrhajó szárnycsúcsán találod.

14.: Boba Fett megjelenése után, a négy panel rései között ugorj ki, majd az építmény oldalánál gyűjtsd be a CP-t.

15.: Ugyanitt felfedezhetsz egy szakadékot is. A mélybe lenézve, láthatsz egy párkányt, és rajta a CP-t.

BOSS elleni taktika: Boba Fett ellen elég a lézerfegyver. Legyőzésének kulcsa, a jó helyezkedés. Ne engedd közel magadhoz, mert egy bizonyos távolságon belül használja a lángszóróját, és ez neked nem tesz jót. Aki a gyors sikert szereti, használja a „Seeker”-t. A „Slave 1” űrhajónál, mindig a fúvókákkal szemben állva lőj.

Moss Eisley and Beggar's Canyon

1.: Hajts fel az első ugrósáncra, majd húzd az irányt kicsit jobbra. Egy kiszögellésen felveheted a CP-t.

2.: Az első ugrósánc után, ahol egy ferde épületet látsz. Járd körbe.

3.-4.: A második ugrósáncnál, két CP-t is fel tudsz venni.

5.-6.: Rögtön az ugrósánc után, az alagút előtt a jobb oldalon, egy fekete épület látható. Az alatta húzódó folyosó, két CP-t takar.

7.: Amikor kiérsz arra a térre, ahol a birodalmi gépet felszállni látod, fordulj vissza, és egyenesen haladj addig, amíg lehet. Balról lesz a CP.

8.: A következő CP, egy hatalmas fekete épület alatt húzódó folyosó, legtávolabbi pontján található meg.

9.: A városkapun kiérve, rögtön kanyarodj balra.

10.-11.: A következő két CP-t, a sivatagban két Sarlac őrzi.

12.: A sziklás résznél, az egyik alagút felett van.

Imperial Freighter Suprosa

1.: Az első ajtón belépve, balról találod.

2.: A hálótermek után, a géppuska mögött.

3.: A harmadik fogaskerék takarásában van.

4.: Közvetlenül a fogaskerék után, az állvány tetején keresd.

5.-6.: A két körhintánál, a generátorház tetején.

7.-9.: A garázskapu-nyitogatós szobában három CP van elrejtve. Háttal állva a kijáratnak, a következő helyeken keresd: jobbról a második szint, első ajtó. A második CP, balról, a második szint, utolsó ajtó, végül jobbról a harmadik szint, második ajtó.

10.: A Boss legyőzése után, lépj a computerhez, és mögötte megtalálod a CP-t.

BOSS elleni taktika: Próbálj a lehető legtávolabb lenni tőle, és használd a „Pulse" fegyvert.

Sewers of Imperial City

1.: A második forgókerék előtt találsz egy rejtekajtót.

2.: A csarnokban, ahol a két vízi lény támad rád, található egy CP. Pontosan, a bejárathoz legközelebb lévő oszlop peremszegélye alatt.

3.: Az első, kör formájú helyiségben, keress két kapcsolót, és hozd működésbe. A falban feltűnik egy rejtett járat.

4.: Folytassátok a küldetést. Az alagúton végighaladva kiérsz egy szűk helyiségbe, ahol nagy lépcsőfokok szegélyezik a falat. A Jet-Pack segítségével emelkedj fel a legfelső lépcsőfokig, majd a folyosó végén megtalálod a CP-t.

5.: A második, függőleges folyosó legaljában keresd.

6.: A sárga kulcs felhasználásakor, egy új vizes csarnok nyílik meg. Oda belépve, haladj balra, majd a sarokban vedd fel a CP-t.

7.: Az ülepítő medencénél lévő, forgótengely felső felénél keresd.

8.: A kör formájú helyiségben lévő oszlop legaljában található.

9.: Az utolsó, kővel kirakott kör alakú szobában, a középen lévő oszlopba rejtve.

BOSS elleni taktika: Használd a „Disruptor" fegyvert, ez a leghatásosabb a „Diagona Eye" Boss ellen.

Xizor's Palace

1.: Az első olyan teremben, ahol sok az ellenfél, keresd meg a kapcsolót az emeleten. Kapcsold át és gyorsan fordulj meg.

2.: Lépj a liftbe, azután kapcsold be a Jet-Packet. Emelkedj fel, majd hozd működésbe a liftet. Ereszkedj le, és egy titkos helyiségben találod magad.

3.: Ugorj le a második hídról. Keress egy olyan ablakot, amelyben jól látható egy piros egyenruhás katona. Lődd le, majd repülj be a titkos szobába.

4.: A második pályán, menj a turbólifttel felfelé, és hozd működésbe a helyiségben lévő kapcsolót. Térj

vissza a liftbe, majd a Jet-Pack segítségével, emelkedj fel az akna tetejéig. Az ott található odúban felveheted a CP-t.

5.: A középső fogaskerék (amelyik a legmagasabb) mellett, ereszkedj le a mélybe.

6.: Ahol az 5. CP-t felvetted, van egy rejtekajtó, amely egy titkos folyosót takar.

7.: A következő teremben találsz két óriási forgókereket. A Jet-Pack segítségével, ereszkedj le az aljához, és vedd fel a CP-t.

8.: A kör alakú toronyszobában, az első emeleten egy kamra rejti a CP-t.

9.: Ugyanebben a helyiségben, középen található egy magas építmény, amelyen a kapcsolók is vannak. Kb. az első emelet magasságában találod benne a CP-t.

10.: A Bosshoz vezető híd végében van egy rejtekajtó, mögötte pedig a CP.

BOSS elleni taktika: A „Gladiator" Boss legjobban a „Seeker"-t szereti.

Skyhook Battle

Ezen a pályán nincs CP.

CSALÁSOK

Csalások PC-re, és N64-re:

Most pedig következzen a „Secret Menü" előhívása. Mindegyik aktiválásához szükséges, hogy az összes CP be legyen gyűjtve.

Easy módban: Játék közben nyomd öt másodpercig a kamera gombot, és megjelenik a térkép funkció. Csak a 3D-s pályákon működik.

Normal módban: Az utolsó pályán addig nyomd a kamera gombot, amíg az űrhajó át nem változik X-Wing-é. Újabb folyamatos nyomás hatására egy Tie Fighter-t vezethetsz.

Hard módban: Játék közben hajolj le tizenöt másodpercig. Hatására végtelen életenergiád, és muníciód lesz.

Jedi módban: Az ellenfelek barátságosan közelednek hozzád.

Csalások N64-re:

Végre egy dögös csalás, amelyhez nem kell egyetlen „Challenge Point"-ot sem begyűjtened.

A Debug menü leírását szakaszokban közlöm, hátha így könnyebben emészthető a bevitele.

1.: A játékos nevének írd be: „_Wampa__Stompa". Tartsd szem előtt, hogy egy üres helyet ki kell hagyni a *Wampa* szó előtt, és két helyet a *Wampa* és *Stompa* szavak között. Fontos még, hogy a *Wampa* „W"-je, és a *Stompa* „S"-e nagybetűvel, míg a többi kisbetűvel legyen írva.

2.: Kezd el a játékot, bármelyik nehézségi szinten, és egy tetszőleges pályán pauzálj.

3.: Tartsd folyamatosan lenyomva az L, R, Z és a C-gombokat, valamint az irányítókereszt bal irányát. Miután ez megvan, nyomd az analógirányítót jobbra (kb. 10 mp), amíg egy hangjelzést nem hallasz. Folytasd ugyanígy balra, jobbra és balra (mindegyik esetben várd meg a hangjelzést, és csak utána válts irányt). Sikeres bevitel esetén, a képernyő legfelső részében megjelenik a Debug menü egyik opciója.

4.: Ízelítő, a menü tartalmából:

- Teljes felszerelés. Beleértve az összes fegyvert munícióval, és a Jet-Packet. Remélem, ez utóbbi megmozgatta a fantáziádat!
- Sérthetetlenség
- Az ellenfelek lefagyasztása
- Teleport. Pályaszakaszok közötti ugrálás
- Gravitációs paraméterek megváltoztatása

- Falonát járás

... és még sorolhatnám.

5.: Ezeket az opciókat, az „L” és „R” gombokkal, vagy a „BAL” és „JOBB” (irányítókereszten) irányokkal tudod váltani. A csalások egy részét az „A” gombbal, a többit pedig az analógirányító LE, FEL (ON, OFF) mozgatásával lehet beállítani, és aktiválni.

6.: Ha az aktiválás után, újból vissza akarsz lépni a Debug menübe, nem kell mást tenned, mint kövesd a 3. pontban leírtakat, azzal a különbséggel, hogy az analógirányítót, elég csak egy pillanatra bármelyik irányba elnyomni.

X-Wing és Tie Fighter választása: Ez a csalás is bármelyik nehézségi szinten aktiválható, a „Challenge Point”-ok begyűjtése nélkül. A „Skyhook Battle” pálya második részében pauzálj, majd az L, R, Z, C-BAL, C-LE, C-JOBB gombokat, és az irányítókereszt bal irányát tartsd lenyomva. Ezután, az analógirányító „LE” és „FEL” mozgatásával tudod az űrhajókat váltani.

Csalások PC-re:

A játékos nevének írd be: „R_Testers_ROCK”. Fontos, hogy a betűket, és a közöket úgy írd le, ahogy itt látod. Különben nem fog működni a kód.

Ez a csalás lehetővé teszi a pályaválasztást, és begyűjtöttnek tekinti az összes „Challenge Point”-ot.

METAL GEAR SOLID

Bevezetés: Eljött a világ vége (nem először, és nem is utoljára). A földet szörnyű veszély fenyegeti, a „FOX HUOND" nevezetű terroristacsoport tagjai személyében. Valahogy így kezdődhet egy szuper akciófilm a mozikban, de mi most itt egy PSX játékról beszélünk, amely maga a tökéletes interaktív „egy-ember-akciós mentsd meg a világot" játék. A játékos, tökéletesen bele tudja élni magát a főhős szerepébe, a különböző játékmenetekbe.

A MGS játéknak nagyon érdekes, és fantáziadús előtörténete van. Erről, és még néhány, a játék során nélkülözhetetlen információról olvashatsz, a következő oldalakon.

Aki ezeket nem szeretné megtudni, nem érdekli, vagy saját maga szeretné kideríteni, az a következő részt ne olvassa el!

A közeljövőben járunk, egy apró, „Shadow Moses" (Mózes árnyéka) néven emlegetett szigeten, a Beringtó közelében, Alaska partjai mentén.

A FOX HOUND nevezetű terrorista szervezet elfoglalt egy atombunkert, átvette ennek, és nukleáris fegyverrendszerének irányítását. Követelésük nem más, mint hogy Big Boss, a híres katona földi maradványait szolgáltassák ki a részükre, különben Amerikát egy atomtámadással megsemmisítik.

Ja, és mindezt 24 órán belül!

Amerikának, ezt a problémát, a Médiák bekapcsolása nélkül kell megoldani. Ezért, a már visszavonult

Snake Solid titkos ügynököt kérik fel, az akció csendes lebonyolítására.

A METAL GEAR SOLID ügynökök és frekvenciájuk:

Solid Snake - A főhősünk, egy élő legenda. Kicsit már benne van az éveiben, mégis, még mindig ő a legjobb speciális ügynök. Minden fegyverre, és gépjárműre ki van képezve.

Amit senki sem tud róla: Eredeti neve: „DAVE". Big Boss génjei folynak ereiben. Nem tudni pontosan, hogy milyen módon. Klónozással, vagy esetleg a leszármazottja.

Roy Campbell: 140.85 MHz - Solid Snake volt parancsnoka és egyetlen barátja, akiben megbízik. Őt bízzák meg Snake visszacsalogatásával, és az akció irányításával.

Amit senki sem tud róla: A híreszteléssel ellentétben Meryl nem az unokahúga, hanem a lánya Roy-nak. Campbell parancsnok Snake-el szemben nem teljesen őszinte, mert elhallgatja előle, hogy a terroristák zsarolják az elfogott lánya, Meryl meggyilkolásával.

Meryl Silverburgh 140.15 MHz - Roy Campbell csinos, és okos lánya. Érzéseit, férfiakkal szemben, nehezen tudja kimutatni. Már fiatalon elhatározza, hogy katona lesz. Ez az akció az első igazi bevetése.

Amit senki sem tud róla: Férfiproblémákkal azóta küzd, amióta az állítólagos papája a háborúban elesett. Ennek hatására született az ötlet, ő is katona lesz. Kemény, és saját érzésein kitűnően uralkodó katona vált belőle. Mindennek ellenére, ha ölni kell, nem viszi rá könnyen a lélek.

Dr. Naomi Hunter 140.85 MHz - Kedves tudós, szakterülete a géntechnológia. Ő készítette el a bevetés előtt Snakenek azt az injekciót, ami a hideg temperatúra ellen megvédi.

Amit senki sem tud róla: Ő nem az a személy, akinek hisszük. Dr. Naomi csak egy klón, származás és

família nélkül. Csak kis szerencsével tudta, az eredeti Naomi Campbell helyét elfoglalni, és így Snake testébe, a gyilkos FOX-DIE-VIRUS-t bejuttatni.

Mei Ling: 140.96 MHz - A titkárnő, és egyben a jobb kéz. Ő mindig elérhető, de társasága néha nagyon fárasztó tud lenni. A mentésünkért, ő a felelős.

Amit senki sem tud: Ez a hölgyike teljesen tiszta. Valaha modellkedéssel kereste a kenyerét.

Master Miller: 141.80 MHz - Ő egy régi, öreg barát. Nem tudja senki, hogy miként tudott meg bármit is erről az akcióról. Tanácsai, a terroristák elleni harcban nagyon hasznosak lehetnek.

Amit senki sem tud: Master Miller már halott, és Liguid Snake vette át a posztját.

Natasha Romanenko: 141.52 MHz - Egy belevaló, kemény csaj. Pontosan Snake-nak való társ. Minden fegyvert ismer, és mindig akad egy pár trükk a tarsolyában. Ha segítségre van szükség, ő mindig elérhető.

Amit senki sem tud róla: Szemet vettet Snake-re.

Dr. Hal Emerich/Otacon: 141.12 MHz - Otacon valójában csak a beceneve. Ő találta fel a METAL GEAR REX-t, és ha Snake-nek a 3 kulccsal nem sikerül leállítani az atomtámadást, ő az egyetlen személy, aki tudja, hogy hogyan lehet elpusztítani ezt a monstrumot.

Amit senki sem tud róla: Beleszeretett Sniper Wolf-ba.

A FOX HOUND terroristák:

Revolver Ocelot - Kínzómester és pisztolyforgató. Nagyon jól bánik a régimódi hatlövetű pisztollyal, és bárkit le tud vele szedni. Ez egyben a sebezhető pontja is, hiszen újratöltés közben könnyen le lehet győzni.

Amit senki sem tud róla: Ő áll az egész mögött. Közvetlen kapcsolatban van az egyik nagy kutyával, akiről tényleg senki sem tud semmit.

Vulcan Raven - Egy igazi gólem. Több mint kétmé-

teres testmagasságával bárkinek komoly, és halálos gondot jelenthet. Ezen kívül, emberfeletti tulajdonságokkal rendelkezik. Pl. rendkívüli módon bírja a hideget és fagyot.

Amit senki sem tud róla: Emberfeletti tulajdonságaiból fakadólag, vonzza a varjakat, így mindig pontosan lehet tudni, hogy hol fog felbukkanni.

Psycho Mantis - Telepátiával felruházott pszichopata, és gondolatolvasó. Tárgyakat képes akaraterejével mozgatni. A maszkot saját gondolatai árnyékolása érdekében hordja.

Amit senki sem tud róla: Mantis csak az agy bal oldali féltekéjét tudja olvasni, így vele szemben csak a jobb agyféltekét szabad használni.

Sniper Wolf - Mint ahogy az lenni szokott, a jók, és a szépek mindig a rossz oldalán állnak. Vigyázat, a szépsége egyetlen golyóval halálos lehet.

Amit senki sem tud róla: Jugoszláv származású. Már gyermekkorában megismerkedett a halállal.

Liquid Snake - Nem sokat lehet tudni róla, ő a Fox Hound szervezet feje. Komoly katonaként, a jó oldalon sok bevetésben vett részt.

Amit senki sem tud róla: Sejtjeiben neki is Big Boss génjei vannak. Az is lehetséges, hogy ő teljesen Big Boss génjeiből lett klónozva.

További szereplők:

Darpa Chief - Donald Anderson, az Armstech főnöke, az egyik kulcsszemély a szigeten, és a Metal Gear Projektben.

Kenneth Baker - Az Armstech elnöke. A másik kulcsszemély a Metal Gear Projektben.

Ninja - Nem tudni, hogy ki ő. Egyszer barát, egyszer ellenség. Sok bevetésen vett részt Snake-el és közel is állt hozzá.

Decoy Octopus - Maga személyesen Fantomas, bárkivel képes azonosulni. Bárki egyéniségét és személyét képes utánozni. Füleit és orrát leoperáltatta, hogy bárki arcvonását könnyedén magára tudja ölteni.

Jim Housemann - Amerika védelmi minisztere. Az Armstech-el közvetlen kapcsolatban áll.

Fegyverek:

Socom - Az első kézifegyver, amelyhez Snake hozzájut. 45-ös félautomata, 12 lövedék befogadására alkalmas. A játék közben egy hangtompítóval bővíthető.

Fa-Mas gépfegyver - Ha a riadó megszólal, már csak ezzel a rohamfegyverrel érdemes a katonák ellen harcba szállni. Teljesen automata, másodpercenként 5 lövést képes leadni. A tankhangár, a második szintjén található.

PSG-1 Sniper - Távcsöves puska, a távoli célpontok pontos kilövéséhez. Célzáskor fontos, hogy a támasz ne remegjen, hisz minden töltény életet menthet, vagy vehet el. Fontos, hogy Snake mindig egy jó fedezék mögé bújva támadjon, így kisebb esélyt adva az ellenségnek az ellentámadásra.

Kézigránát - Páncélozott tárgyak ellen mindig, a már jó bevált kézigránátot használd. Mozgó célpontokat nehéz vele eltalálni, mert a gránát csak 5 másodperc után robban. Vulcan Raven páncélkocsija sem áll ellent neki.

Stun gránát - Ha az ellenség Snake-et a sarokba szorítja, eldobja a gránátot, és a katonák megvakulnak, így elegendő időt nyújtva Snake-nek, hogy elbújjon. Amikor Meryl, Psycho Mantis hatalmába kerül, azért hogy véletlenül se sérüljön meg, ezt a bombát használd.

Chaff gránát - Sok helység elektronikus megfigyelőrendszerrel, és automatikusan tüzelő gépfegyverekkel van felszerelve. Ezzel a speciális gránáttal, egy pár

másodpercre ezeket a berendezéseket ki lehet iktatni. Ez a gránát nagyon jól használható Raven, a Ninja, és a Metal Gear Rex ellen.

C4 - A terroristák, nem minden bejáratot tudnak falként sikeresen álcázni. Így Snake a kopogtatással ezeket a helységeket felderítheti, és a C4-el kirobbanthatja. Vigyázat, nagy a hatóereje. Ha Snake ügyes, a C4-et a katonák hátára is fel tudja akasztani.

Taposóaknák - Ez az eszköz, csak az aknadetektorral észlelhető. A figyelmetlenség, akár az életedbe is kerülhet. Viszont aki másnak vermet ás, maga esik bele. Ugyanis, ha a taposóaknákat Snake felszedi, és áthelyezi máshová, az ellenfelek mit sem sejtve rásétállnak.

Távirányítású Nikita - A Nikita rakéták, a folyosókon keresztül is célba találnak. Ez Raven ellen igen jól használható, és Sniper Wolf sincs oda érte.

Célkereső Stinger - Könnyen használható repülők, és nehézpáncélzatú fegyverek ellen. Ezzel az eszközzel lehet a HIND-helikoptert, és a Metal Gear Rex-et legyőzni.

Használati tárgyak:

Scope - Magas színvonalú távcső.

Ration - Feltölti az életenergiát.

A három kartondoboz - Felhasználható a teherautóban történő utazásokra, valamint bizonyos esetekben búvóhelyként is alkalmazható.

PAL kártya - Ez a kártya 3 állapotot tud felvenni. Szobahőmérsékleten, fagyponton és forróságban változik az állapota.

Diazepan - Ez egy gyenge hatású kábítószer, amely egy pár másodpercre megakadályozza a test rángását. Érdemes bevenni a Sniper Wolf elleni harcban, hogy Snake keze ne remegjen, és biztosan célra tartson. Ezen kívül, a megfázás ellen is nagyon hatékony, hisz ha Snake tüsszent, az leleplezheti őt.

Cigaretták - Amíg Snake nem szerzi meg az infravörös szemüveget, a cigifüst segítségével tudja becserkészi a rejtett berendezéseket. A sok dohányzás káros az energiacsíkra.

Éjszakai látószemüveg - A bázis több helyén sötétség uralkodik. Ez a szemüveg láthatóvá teszi az ominózus területeket.

Gázálarc - A gázálarc nem véd teljesen a radioaktív gáztól, de meghosszabbítja az ott tartózkodást, és lassítja az életenergia fogyását.

Hőérzékelő szemüveg - Ez a leghatásosabb szemüveg, ami Snake készletében található. Ezzel lehet a hőforrásokat, embereket, állatokat, elektronikus, és lézer berendezéseket felfedezni. Nagyon jól használható a láthatatlan Ninja, és Psycho Mantis ellen.

PAN kártya - A komplexum belsejében, a folyosók, szintek, termek, ajtókkal vannak elválasztva, melyeket ezekkel a kártyákkal lehet kinyitni. A legmagasabb kártya a 7-es, ez minden ajtót kinyit.

Body Armor - Golyóálló mellény. Egy eldugott helyen, az olvasztó közelében található.

Zsebkendő - Sniper Wolf illatát hordozza magában. A farkas barlangban aktiválva, a farkasok Snake-et nem bántják, hanem elkerülik.

Taposóakna detektor - Ennek a segítségével lehet a taposóaknákat megtalálni, és felszedni.

Bandana - Snake ezt az eszközt Meryl-től kapja meg, ha a kínzást kibírja. A Bandana egy fegyver használatával örök lőszert biztosít. Ha mentésről indítod a játékot, feltűnik az Inventoryban.

Stealth - Azt az öltözéket használja a Ninja, amit Snake is megszerezhet magának, ha a kínzást feladja és a végén Otaconnal menekül el. A játék végén ő fogja Snake-nek átadni, ezt a hasznos ruhát. Ezzel a láthatatlan szerkóval, bárhol észrevétlen maradhat, kivéve

a főellenségeket (Vulcan Raven, Mantis). Ővelük szemben hatástalan.

Fényképezőgép - A kamera megszerzése csak a 6-os szintű kártyával lehetséges. Ott keresd, ahol Snake, Revolver Ocelot ellen harcolt.

A fényképezőgép segítségével lehet fotókat készíteni, majd az „Album Mode"-ban nézegetni.

Szmoking - Ha ugyanarról a mentésről harmadszor kezded el a játékot, akkor Snake a felvonóban nem a megszokott harci öltözékét veszi fel, hanem egy szmokingot.

Piros ninja - Ha Snake szmokingban találkozik a Ninjával, az nem szürke, hanem piros öltözetben lesz.

Teherautó - Snake ennek a járműnek a segítségével tud gyorsan helyszínt változtatni. Csak annyit kell tennie, hogy a megfelelő helyen, a megfelelő kartondobozba rejtőzve vár, amíg az egyik őr arra nem jön, és a teherautót a kitűzött célhelyre el nem viszi.

Fa-Mas lézerkereső berendezés - A Fa-Mas-t ugyanúgy, mint a Socom-t, egy lézeres célzó berendezéssel lehet kiegészíteni. Ehhez a Bandana-ra van szükség. Addig kell várni, míg 3 lőszer marad, és csak utána a Bandana-t használni. Így az Fa-Mas-t pontosabban lehet lézerrel, a célpontra irányítani.

Meryl trükkök:

Meryl alsóneműje: Amikor először látod meg Meryl-t tornagyakorlat közben, menj vissza a létrán, és újból térj vissza. Ha ezt egymás után hatszor megteszed, mindig más pózokban találod Meryl-t, és egyre kevesebb ruhában.

Meryl elpirul: Ha Snake, egy intimebb pillanatban sokáig bámulja „saját nézetben" Merylt, akkor egy idő után Meryl elpirul.

Meryl nézet - Psycho Mantis leküzdése előtt, ha Snake „saját nézetre" vált, nem a saját szemével, hanem Merylével látja a világot.

Farkasok - Kétféleképpen lehet a farkasokat elkerülni. Az egyszerűbb, ha Sniper Wolf kendőjét használod, amelynek állatszaga van, így a farkasok befogadnak. A másik kicsit körülményesebb. Először is, minden farkast meg kell ölnöd, kivéve azt, amelyik mindig Meryl mellet lohol. Lőj rá Merylre, bújj az egyik kartondobozba, mire a farkaskölyök ijedtében levizeli azt. Ezek után, ha Snake azt a dobozt választja, nem támadják meg a farkasok.

Egyéb érdekességek:

Mei Ling bosszantása - Ha a kislányt Snake ki akarja hozni a sodrából, akkor ötször egymás után, mentés nélkül fel kell hívnia. Mire Mei Ling úgy feldühödik, hogy megmutatja a kis nyelvét, és befejezi a kapcsolatot.

Kínzás közben - Ha Snake öt kínzást kibír, minden Item feltöltődik a maximumra.

Psycho Mantis - Ha harc közben a memóriakártyán esetleg valamilyen más Komani-játékállás van elmentve, akkor a Psychoember ezeket felolvassa. Még az új Silent Hill játékot is felismeri.

Az egér - Ha a „Blast Furnace"-ben, a teherdarut kilövöd néhány rakétával, egy kis egérke jön elő. A rágcsálót, gyorsan semlegesítsd, a kézigránáttal. Ezután már Raven varjait is le tudod lőni.

A lefagyott Ration kiolvasztása - Ha Snake sokat tartózkodik a hideg területen, lefagy a Rationja. Ebben az esetben sokáig kell várni, míg az felolvad. A probléma gyors megoldása érdekében menj „Nuke Building B1" WC helységében, és a kézszárító alá tartva, olvaszd ki a Ration-t.

Tanácsok:

Észrevétlenség - Minél észrevétlenebb, ügyesebb Snake, minél kevesebb katonát tesz el láb alól, annál jobb a küldetés kiértékelése.

Kopogás - Snake kopogással el tudja terelni az őrszemek figyelmét, és így a titkos bejáratok felfedezése is sokkal könnyebben megy.

Lábnyomok - Fontos, hogy Snake mindig a lába elé nézzen. Ha tócsába lép, az őrök meghallják, ha a hóban jár, ott marad a lábnyoma. Az őrök észreveszik a nyomot és követik.

Hóban a kúszás nem hagy nyomot.

Kartondobozok - Snake a megfelelő dobozban, a teherautóra bújva, szállíttatni tudja magát:

- „A" doboz: A leszállópálya
- „B" doboz: Az atombunker
- „C" doboz: A hómező

A teherautók:

- A leszállópályán, ahol a Socom van
- Az atombunker első szintjén
- Sniper Wolf elleni második támadás hómezején

Börtön - Snake kiszabadulhat a ketchup segítségével, vagy ha az ágy alá bújik. Mindkét esetben meg kell várni, hogy az őr elmenjen a hasmenéses körútjára.

Megfázás - Ha Snake megfázik, esetleg tüsszög, a Diazepam gyógyszer alkalmazásával megszűntetheti a tüneteket.

A szellemképek fotózása – Ez csak a fényképezőgép megszerzésével lehetséges. Egy kis szerencsével, ha jó helyen fényképezel, a fejlesztők arcképei tűnnek fel a fotókon. Ehhez az szükséges, hogy az itt felsorolt tárgyakat, illetve helyeket, pontosan fényképezed le.

Shimizu: Az első pont, ahol a farkasbarlangban kúsznod kell

Kaneda: A tükör a női WC-ben

Kojima: A bal oldali fénykép Otacon laborjában

Matsuhana: A még életben maradt katona Otacon laborja előtt

Fukushima: A helikopter-leszállópálya, a tengerre nézve

Toyota: A középső konténersor Vulcan Raven raktárházában

Sasaki: A képek Psycho Mantis irodájában

Sonoyama: Ozelot kínzógépe, amelyiken Snake-t kínozta

Sato: A széttört szatellit kulcsa

Nakamura: Meryl megsebzésékor, a kifolyt vértócsa

Korekado: A katona, a férfi WC-ben, aki éppen...

Uehara: Teherfelvonó széle, ahol a varjú tartózkodik

Shinkawa: Sniper Wolf elleni első harcban, a második oszlop

Negishi: A szennyvízcsatorna lefolyója, a Metal Gear Rex terme előtt

Mizutani: Metal Gear Rex, a harc közben

Mori: A felvonó legalacsonyabb szintje, a „Commando Tower B"-ben.

Takade: Az üveg elválasztófal, Otacon irodjában

Kinbara: A legsötétebb lépcsőfokok

Makimura: Az eldugott helyiség, ahol a fényképezőgép található

Tougo: A gőzkamra vége, a „Balst Furnace" mellett

Tanaka: Az alvó katona, a leszállópályán

Kutome: Az csillagvizsgáló helyisége

Fujimura: A lift a „Commando Tower B"-ben

Shigeno: A leszállópályán, a lépcsőknél az őr

Shikama: A elektrosokkos folyosón, a talaj

Yamashita: Az atomrakéta teteje, a „Nuke Building"-ben

Kimura: Metal Gear Rex gépfegyverének eleje

Kobayashi: A halott Darpa Chief közelében őrködő katona, valamint a sziklák, a havas pályán

Okajima: A halott Darpa Chief

Nishimura: Kenneth Baker hullája

Onoda: A megkötözött Baker

Jerem Blaustein: Sniper Wolf holtteste

Ito: Az első felvonó belsőtere

Kitao: Decoy Octopus. A Darpa Chief hamis holtteste

Mukaide: A farkasbarlang reflekciója

Yoshimura: A szellőzőben, a zsákutca, ahol a Ration van

Muraoka: Snake megérkezésekor, a víz

Hirano: A legmagasabb emelvény felvonója, a „Commando Tower B"-ben.

Yoshioka: A híd, a harmadik emeleten a „Blast Furnace"-ban

Scott Dolph: A sötét helyiség a „Commando Tower A és B" között.

Ishiyama: A tankhangár teteje, a leszállópályáról nézve.

Metal Gear Training Modus:

„Time Attack Mode": A „Practice" mód 10 pályájának végigjátszása. A „Time Attack" mód, csak abban különbözik a „Practice" módtól, hogy Snake-nek mindent egy meghatározott időn belül kell megcsinálnia.

„Gun Shooting Mode" - A „Time Attack" mód 10 pályájának végigjátszása. Itt már Snake-nek nemcsak az idővel, hanem az őrök pontos likvidálásával is kell foglalkoznia. Mindehhez persze elég kevés muníció áll a rendelkezésére.

„Survival Mode" - A „Gun Shooting" mód 10 pályájának sikereses befejezése. Snake-nek itt összesen 7 perc áll a rendelkezésére. A lőszer, az egyes pályák után nem töltődik fel.

„Technical Demonstration Mode" - Itt a „Gun Shooting" mód pályái kerülnek bemutatásra, rekordidő alatt.

„Extreme Mode" - A pályákat radar nélkül kell végigvinni, és Rationhoz is, csak az őrszemek kivégzése

után lehet hozzájutni. Itt, általánosan a katonák figyelmesebbek, okosabbak és aggresszívebbek.

„Photo Album Mode" - Ha Snake, a küldetés során felveszi a fényképezőgépet, a játék végén megkapja a fotóalbumot. Ebben lehet majd a fényképeket tárolni, és nézegetni.

Játékleírás

DOCKS

A dokkok

Szinte egy játék egyszerűbben nem is kezdődhetne, mint... Snake kiúszik a vízből, leveszi öltözetét, felmegy a lépcsőn, meghallgatja Roy Campbell mondanivalóját, és megfogadja tanácsait. Ezek a tanácsok, szinte minden pálya elején segítenek megismertetni veled a feladatokat, és az adott pálya nehézségeit.

Első feladatod, a csarnok hátsó részében elhelyezkedő lifttel, a felszínre jutni. Az akció teljesítésében három katona (az utolsó a lifttel jön), szeretne megakadályozni.

Ration, a vízben a hordók mögött, a targoncánál, és a jobb oldali konténereknél vehető fel.

A kiindulási pontról csak kúszva tudsz kijutni, ahol rögtön, az egyik vérbeli zsoldosba botlasz. Osonj a terem jobb felső részébe, és bújj meg a targonca mögött. Várd ki a felvonó érkezését. Ezt a taktikát használva, nem kell egyetlen zsoldost sem a túlvilágra küldened, (minél kevesebb katonát teszel el láb alól, annál jobb lesz a kiértékelésed).

A lift megérkezik, és egy őrszem kisétál, majd a legtávolabbi helyen megáll. A háta mögött, észrevétlenül sétálj be a felvonóba.

HELIPORT

A leszállópálya

A pálya elején, balról találod az első Rationt. A leszállópálya közepén lesznek a Chaff-gránátok, amelyeket két keresőfény vesz körül. Ezt pontos időzítéssel, és a leszállópályán való gyors átkeléssel könnyen kicselezheted. Balra tartva, a kamera alatt egy pillanatra megbújva, vedd magadhoz a Stun-gránátot. A teherautó rakteréből fel tudod venni a Socom-pisztolyt.

A cél, bejutni a komplexum belsejébe. Ezt kétféleképp teheted meg, vagy az alvó őrszem felől közelítesz (nehezebb), vagy a lépcsőkön keresztül, (könnyebb).

A lenti szellőzőaknát a teherautó mellett, balról találod. A nyílás előtt, egy hortyogó (nem) őrszem látható. A másik útszakaszt, a pálya kezdetén jobbra haladva, a lépcsőkön túl találod. Itt, a barakkok mentén kell eljutnod a kameráig, ahol a lépcsőn balra tartva, a második nyílás a szellőzőakna.

Útközben, egy Rationt is felvehetsz. Ha az őrszem a közelben sétál, érdemes kúszva tovább haladni, mert könnyen észreveheti a hóban hagyott nyomot, és lefülelhet.

A kamera alatt várd be a holtpontot. Amikor éppen elfordul, és nem vagy a látómezejében, szaladj fel a lépcsőkön. Fent várd meg, míg a katona a folyosó távolabbi végébe sétál, azután mássz be az aknanyíláson. Ha nincs szerencséd, és észrevett, siess, mert egy gránátot fog bedobni utánad.

THE PANZER HANGAR

A tank hangár

A felső szellőzőakna: Miután befejezted a csevegést Miller-el, haladj tovább az aknában. A szellőzőkön keresztül beleshetsz a tankhangárba. A folyosó végében található nyíláson keresztül ereszkedj le az alsóbb

szintre. Ha szükséges, a lejárat mögötti Rationt vedd fel. Itt, rögtön balra találod a Chaff-gránátokat, jobbra pedig ismét egy kamera lesz.

Az alsó szellőzőakna: Ha Rationra van szükséged, menj az elágazásnál balra. Ha nincs, akkor maradj a jobb oldalon. Kövesd az egereket a járat végéig.

A hangár: Keresd meg a liftet. Gyűjtsd be a Socom-töltényeket balról, majd indítsd el a liftet. Az akciógombbal hozhatod működésbe. Egy pár másodpercig eltart, amíg megérkezik. Ha szükséges menj el, hogy az őröket elkerüld, de utána térj vissza. Ha elszalasztod a liftet, ne is törődj vele, mert azonnal kinyílik, ha ismét elindítod. Szállj be, és a kapcsolótáblánál válaszd a B1-es szintet.

Cellák (B1): A liftből kiszállva, válaszolj Mei Ling hívására. Menj végig a folyosón, majd a végénél használd a létrát. Kússz át az aknán, azután ess le a cellába. Most hosszabb bejátszásban lesz részed Darpa Chieffel, melynek során ő adja át neked az első PAN-kártyát. A bejátszás végén, ha szükséged van Rationra, vedd ki az ágy alól. Az ajtó megnyílásával hagyd el a cellát. Nézd meg a bejátszást.

Készülj fel arra, hogy a képsorok megnézése után, Meryl oldalán, az ajtón berobbanó őrökkel harcot kell vívnod.

Az őrök háromszor hármas kötelékekben érkeznek. Meryl néhány golyó erejéig besegít a lövöldözésbe. Amikor az őrök gránátokat dobálnak, húzódj be az ajtótól jobbra lévő sarokba. Az őrök elhalálozása után következő bejátszásban először láthatod Psycho Mantist.

Liftezz a tank hangárba. Szállj ki a liftből és menj a fal mentén jobbra. Vedd elő a PAN Lv1 kártyát, azután

a hátsó ajtót nyisd meg vele. Bújj el az egyik láda mögé, és így, az őr nem fog észrevenni. Lopakodj oda hátulról, majd törd el a nyakát. Vedd fel a Rationt, a Socom Supressort, azután menj a lifttel a B2-es szintre.

B2-es szint: Előtted van néhány csapóajtó. Ezeket, természetes fényben nem láthatod meg, de ha felveszed a hőérzékkelő szemüveget (Thermal Goggles), feltűnnek a szemed előtt. A lift előtt lévő terem ajtajánál használd az PAN Lv1 kártyát. A teremben szedd össze C4-es robbanóanyagot.

A lift folyosóján, jobb és bal irányban, az újra vakolt részeknél, a C4 segítségével robbantsd ki a falat. A rejtett falak mögött több pótolhatatlan dolgot zsákolhatsz be.

Menj a főterem azon részébe, ahol újfent robbantani tudsz. A feltáruló folyosóra lépve, egy rövid időre megszűnik a radarjel. Kutass fel minden berobbantható falat. Az egyik teremben Kenneth Baker mosolyog vissza rád. Készülj fel az első főellenség, Revolver Ocelot fogadására.

Revolver Ocelot: Rettentően pontos célzó, falról visszapattanó golyók nagymestere. Állandóan légy mozgásban, ezáltal nem tud pontosan bemérni. A képernyő felső részében láthatod, hogy mennyi golyó áll még Ocelot rendelkezésére. Ha kifogy a munícióból, célozz és lőj. Ha találat éri, akkor kis időt várni kell, mielőtt még egyszer sebezhetővé válik, tehát nem kell lőszert pazarolnod. Ezzel a technikával, kevés töltény is elég ahhoz, hogy kidőljön.

Hosszú bejátszás végén, megkapod a PAN Lv2 kártyát. Térj vissza a főterembe, közlekedj óvatosan, mert ezen a területen katonák őrködnek. A „FAMAS" feliratú ajtó mögött, használd a hőérzékkelő szemüveget. A

lézerek alatt mássz át úgy, hogy fel ne fedezzenek. Gyűjtsd be a rohamfegyvert (Fa-Mas). Dolgod végeztével indulj vissza a tankhangárba.

A tankhangár: Menj fel a lépcsőn, a lift mellett. Használd a Chaff-gránátot, hogy a fenti kamerát megzavard. Lépj be balról az első terembe, ott találsz egy kartondobozt, és még néhány Chaff-gránátot is. Haladj tovább a folyosón. Az utolsó ajtón nyiss be, szedd fel a taposóakna-detektort (Mine Detector). Állj a computer elé (nézd meg a radaron a piros pontot), és használd a rádióvevődet. Állítsd be a 140.15-ös frekvenciát, és vedd fel a kapcsolatot Meryllel. A bájcsevely után hagyd el a termet. Menj vissza a hangárba, majd várakozz a lifttől jobbra lévő nagy kapu mellett. Meryl fel fog hívni, és kinyitja a kaput.

Kelj át a kapun, és válaszolj Meryl hívására. Vedd fel a hőérzékelő szemüveget, így látni fogod az infravörös lézersugarakat. Óvatosan kerüld ki az akadályokat. Ha túl vagy a sugarakon, vedd elő PAN Lv2 kártyát, és nyisd ki a kaput.

CANYON

A kanyon

Vulcan Raven: Bizonyára észrevetted, hogy az egyik páncélozott jármű hiányzik a hangárból. Menj egy kicsit előre, és fogadd Deepthroat hívását. Vedd fel az aknakeresőt, azután a bal oldali szikla mögül gyűjtsd be a Rationt. Haladj tovább a hómezőn, mígnem megjelenik a hiányzó tank.

Szedd össze a területről a gránátokat. A tankról tüzet nyitó gépfegyverest hajigáld meg néhány gránáttal. A lényeg az, hogy a robbanó alkalmatosság a járműben kössön ki.

NUKE BLDG 1

Az atombunker

Menj fel a lépcsőn balra, és gyűjtsd össze a Rationt. A kapu főrámpájánál, mássz át a kapu alatt. Ha az út szabad, indulj el balra. Légy óvatos, a fegyvereidet ne használd, mert ha észrevesznek, mérgező gázzal fogják a termet elárasztani. Osonj fel a lépcsőn és várj, amíg az őr elmegy. Liftezz a B1-es szintre.

Amíg a liftben vagy, válaszd ki a PAN Lv3 kártyát. A megérkezés után lépj be a szemközti ajtón. Ügyelj az őrködő katonákra. A jobb oldali irodában felveheted a távirányítású Nikita-fegyvert, és néhány rakétát hozzá.

Látogass el a B2-es szintre. Időközben Deepthroattól megtudod, hogy mi az igazi cél. A generátort kell megsemmisítened. A folyosó elején lődd ki az első rakétát, a végén irányítsd balra, be az irodába. Próbáld a rakétát a jobb oldalon tartani, ott kevésbé érzékelik az automata fegyverek. Az iroda hátsó falán megtalálod a generátort. A feladat végeztével, végy friss levegőt, majd kezdj bele a folyosón található helységek felkutatásába. Az egyik szobában megtalálhatod a gázálarcot is.

A folyosó végén jobbra, az ajtó mögött, már a Cyborg Ninja „mesterkedik".

A bejátszás után megtudod, mire is képes a Ninja. Aggodalomra semmi ok, elég könnyen lehet végezni vele. Felesleges bármely fegyver használata, csak szemtől szemben, ökölharcban győzheted le. Amikor már az energiacsíkját leverted félig, használni fogja az álcázó berendezését. Láthatatlanná válik, és mindenhova teleportálja magát. Vedd fel a hőérzékelő szemüveget, hogy lásd, hol rejtőzik. Minden sikeres ütés után újból eltűnik, de ne add fel, mindig ott van a közeledben. Az ellenfél bizonyos fokú energiavesz-

tés után ismét stratégiát vált. Újból a közelharcot választja, és ezt, a szerencsétlen karakterünk arca bánja. Néhány csapásod hatására begurul, és elkezd energiát gyűjteni. A vibráló energiamezőt semmisítsd meg a Fa-Mas gépfegyverrel.

A harc után egy hosszú bejátszás következik Dr. Otaconnal. Megkapod tőle a PAN Lv4 kártyát.

Liftezz a B1-es szintre. Lépj be az irodába, azután hátulról szemrevételezd az őröket. A fenekéről könnyen megismered Merylt. A kölcsönös felismerés után, sebtében kövesd a női WC-be. Lesz meglepetés! A bejátszás során megkapod a PAL-kulcsot.

Psycho Mantis: Menj az Lv5-ös ajtón keresztül. A rövid bejátszás után, az irodában Psycho Mantis, Merylt a hatalmába keríti, és ellened irányítja. Üsd ki a nőt egy Stun-gránáttal, hatására Mantis, Merylre gyakorolt akarata megszűnik. Most személyesen Psycho Mantis vesz kezelésbe.

Ellenfeled képes a gondolataidban olvasni. Ha tisztességes módon szeretnél vele végezni, az elég időigényes, mert csak minden 6. beavatkozás talál. Mivel hatalma csak az agy jobb féltekéjére terjed ki, ezért dugd át a joyt az egyes portból a kettesbe, így már nem tudja kilesni a gondolataid.

Mantis különböző támadási taktikái:

Láthatatlan energiagolyó: Ha túl messze kerülsz Mantistől, láthatatlan erőgolyót lő rád. Ezek észrevételéhez használd az infravörös szemüveget. Mielőtt elkezdené a golyót gyűjteni, szaladj felé és üsd meg.

Utána három székkel zsonglőrködik a teremben. Bújj el az egyik sarokban, vagy feküdj a földre, hogy elkerüld a lebegő foteleket.

Mellszobrok: A két mellszobor életrekelésével, tapadj a földhöz.

Vázáknál is az előző taktikát alkalmazd. Mantist lődd meg, mialatt a vázák egy helyben lebegnek.

A szarvasagancsoknál is a jól bevált fekvő pozíciót alkalmazd.

A röpködő képeknél, a terem közepén hasalj le, különben a bal szélső eltalálhat.

Snake taktikája:

Mantis harcmodorának váltásai közben, lőj és pofozz. Amikor érzi vesztét, Merylt kényszeríti, hogy lője fejbe magát. Itt gyorsnak kell lenned ahhoz, hogy Merylt újra kiüsd.

Miközben Mantis, a tárgyak mozgatásával van elfoglalva, kínáld meg néhány tölténnyel. Egy pár találat után megint az energia labdákkal próbálkozik, ez alkalommal végezz vele.

A bejátszás alatt, egy titkos ajtó tárul fel, a terem végében.

CAVE

A farkasbarlang

Haladj végig jobb oldalt, vedd magadhoz az éjszakai látószemüveget (Night Vision Goggles), azután térj vissza a folyosón a nyílásig. Kússz be a barlangba, majd az elágazásnál fordulj jobbra. A két nyílás közül, a bal oldali vezet Merylhez.

A kapu után egy aknamezőre érsz, ahol Meryl megmutatja, merre menj, hogy elkerüld az aknákat.

A bejátszásban meglövik Merylt. Ezután térj vissza a távcsöves puskaért (PSG-1), a tankhangár B2-es szintjére. A fegyver, a „PSG-1" barakkban van. A puskát infravörös riasztó védi, ezért használd a hőérzékelő szemüveget.

Keresd meg Merylt.

Sniper Wolf: A harcba indulás előtt, szedj össze minél több Diazepamot, ez megakadályozza, a célzás közbeni remegésed.

Sniper Wolfra akkor lőj, amikor rád céloz. Kb. 6 találatra van szükség, hogy elintézd.

A folyosó végéig kövesd a vérfoltokat. Haladj az ajtó irányába, de mielőtt be tudnál nyitni, Wolf katonái elkapnak.

MEDI ROOM

A kínzókamra

A kínzás: A kínzógép bekapcsolása után két választásod van: bevallasz mindent vagy elviseled a kínokat. Az életenergia rohamos csökkenése ellen, mint a megszállott, nyomkodd a „körgombot", ha a megadást választod, nyomj „Select"-et.

A kínzód ötször fog próbára tenni. Ha kibírod, a jó befejezésben lesz részed, valamint maximumra töltődik minden tárgy.

A cellában: Campbell jelentkezése után, egy cellában találod magad, a felszerelési eszközeid nélkül. Szerencsére, a terroristának hasmenése van. Az őr távollétében Otacon jelenik meg, aki átadja a PAN Lv6 kártyát, Sniper Wolf zsebkendőjét, valamint a ketchupot.

Az őrszem megjelenése előtt, bújj az ágy alá. Hiányodat észlelve, a katona rémülten berohan (ha nem jön be, használd a ketchupot, rossz időzítéskor ki fog nevetni). Pattanj fel, üsd le az őrződet, azután hagyd el a helyszínt.

A kínzóterembe, szedd össze a felszerelésed. A terem elhagyása után Deepthroat közli veled, hogy útközben felszedtél egy bombát. Győződj meg a bomba létezéséről, majd deaktiváld a „körgombbal". Térj vissza ahhoz az ajtóhoz, ahol az előbb elkaptak Wolf emberei.

COMM TOWER

A parancsnoki torony

A torony földszintjén vedd fel a kötelet, és a folyosókat aknázd alá. Lépcsőzz a legfelső szintre, kerüld ki az őröket, azután mássz ki a tetőre. Liquid Snake már nagyon vár téged, a HIND típusú helikopterében.

A kötéllel szaladj a jobb szélső párkányhoz (ahol a korlát szét van roncsolva), és ereszkedj le. Campbell elmagyarázza, hogy miként használd a kötelet.

Két dologra kell még ügyelned, a csövekből kicsapó forró gőzre, valamint Liquid golyózáporára. Az átjáró végén három katona vár rád, akiket csak a távcsöves puskával tudsz leszedni. Dolgod végeztével, folytasd az utad.

A következő toronyba jutásodkor, vedd magadhoz a Stinger-t, menj a lépcsőkön fel, a lifthez. A lift üzemképtelen. Haladj addig a lépcsőkön lefelé, még el nem éred a leszakadt lépcsősort. Ezután térj vissza a lifthez. Otacon az érkezésedre elmozgatja a dobozokat, így folytathatod az utad felfelé. Dobj egy pár Chaff-gránátot, hogy elkerüld a automata fegyvereket. Mássz ki a tetőre, és mérkőzz meg a helikopterrel.

A HIND helikopter: A tető közepén található kis épületet használd mindig fedezéknek. A Stinger rakétavetővel mindig láthatod, hogy hol halad el a helikopter.

Amelyik irányból leadtad a lövést, mindig az ellentétes oldalon bújj meg. Kb. hét, pontos találat után a HIND lezuhan.

Menj vissza a lépcsőkön, a megjavított felvonóhoz. Hívd meg a liftet és vedd kézbe a Fa-Mast. A liftben négy álcázott katona van rajtad kívül. A katonák minden találat után kiterülnek, és csak akkor lőj rájuk, ha újból felkeltek.

Az érkezés után haladj jobbra.

SNOWFIELD

A hómező

Sniper Wolf: Fuss ki a hómezőre, és Wolf máris célba vesz téged. Otacon jelentkezik. A szokásos társalgás után, újból Sniper Wolffal kell farkasszemet nézned. Ebben a küzdelemben, a fák között fog szaladgálni, és a fák biztos fedezékéből fog lőni A leghatékonyabban a távirányítású Nikitát használhatod ellene. A rakétákat, a hátsó feléhez irányítsd.

Wolf végleg halott.

Az emelkedőre épített, bal szélső barakkban található lépcsőkön keresztül menj az atombunkerbe.

BLAST FURNACE

A vaskohó

A bal oldali átjáró végénél, a falnak támaszkodva, araszolj a peremen tovább. Amikor a daru feléd közeledik, guggolj le és engedd, hogy elmenjen feletted. Leérkezésedet követően balra, a gőzzel teli terem végénél, a csövek alatt átmászva, keresd meg a golyóálló mellényt. Menj a kapun át, egészen a teherfelvonó liftig. Aktiváld az irányítópultnál. Hatására, három terrorista ugrik utánad. A Fa-Massal likvidáld őket.

Szállj át a másik liftbe. A varjak vészjósló jelenléte jelezi a mester érkezését.

Megérkezett Vulcan Raven.

Vulcan Raven: Az első harc Raven ellen csak bemelegítés volt. A raktárban, Raven általában a szélső gyűrű mentén halad, ezért erre a területre helyezz el néhány aknát. Próbáld meg a Stinger-rakétákkal eltalálni, amikor egy kanyarban van. Ha eltaláltad, szaladj gyorsan fedezékbe. Kb. 10 találat után az öreg feladja a harcot.

U.GMD BASE 1

A földalatti, központi bázis

Metal Gear Rex: Raven legyőzése után menj ki a folyosóra. A csapdák elkerülése végett, használd a hőérzékelő szemüveget. A folyosón millió számra vannak az automata célzófegyverek. Használj Chaff-gránátot.

Juss el a Metal Gear Rex tetejére. Az utolsó létráról mássz fel a Rex fejére. Ha elérted az irányító központot, dobj az ajtó mögé egy Chaff-gránátot. Menj be, majd a bejátszás után, Ocelot a kezedből kilövi a PAL-kulcsot, amely a mélybe zuhan. Ahhoz, hogy megtaláld, ereszkedj a mélybe. A PAL-kulcs, általában, a szennyvízben vagy a Metal Gear mögött található. Használd a taposóakna detektort. A radar egy piros pontban jelzi a kulcs hollétét. A vízbe való keresgélés során megeshet, hogy egy bombával leszel gazdagabb. Nézd meg az inventoryban, és ha rálelsz, dobd el. A kulccsal térj vissza a központba, és aktiváld az első computert.

A PAL-kulcs három állapotot tud felvenni. A második computer élesítéséhez, a kártya hőmérsékletét a fagypont alá kell süllyeszteni. Vidd a kulcsot a fagyasztóraktárba, ahol Vulcan Ravent búcsúztattad, vedd elő a kártyát, és várd meg míg kék színre vált.

Az irányítótoronyban aktiváld a második computert.

Az utolsó computer beüzemeléséhez a forró PAL-kulcsra van szükséged. Az olvasztóban használd a PAL-kulcsot. Várj, míg pirosra színeződik.

Indítsd be az utolsó számítógépet is. Az ügyködésedre, a szoba megtelik gázzal, vedd fel a gázálarcot, és hívd Otacont. Ő fogja kinyitni neked az ajtót.

Kövesd Liquidet. A bejátszás után a végső harc következik.

Harc a Metal Gear Rex, és Liquid Snake ellen: Az első részben, a Metal Gear Rex radar berendezését kell megsemmisítened. Ez pontosan a monstrum bal vállán helyezkedik el. A leghatékonyabb fegyver ellene a Stinger, illetve a Chaff-gránát.

Dobj el egy Chaff-et, azután célozd be a Rex-et. A lövés után változtass pozíciót, és ismét vedd célba. Ezt addig ismételgesd, amíg az acélóriás ki nem dől. Ha fogytán a gránátod, a lába között keress menedéket. Itt csak a lézeres támadásra kell ügyelned.

A bejátszás után, a Cyber Ninja meghal.

Most rajtad a sor. Liquid Snake-et vedd célba az irányítófülkében. A legyőzésének taktikája megegyezik az előbbi harcmodorral.

A Metal Gear Rex legyőzése után, már csak Liquid marad, akivel az acélroncs tetején kell megküzdened. Semmi fegyver, csak a puszta ököl.

Figyelj az időre és arra, hogy az egyensúlyod el ne veszítsd. Ne próbálkozz Liquid lelökésével, mivel az csak neked lesz időveszteség.

Végezetül Meryllel vagy Otaconnal tudsz elmenekülni a bázisról.

Menj ki az ajtón, és szedd össze a lépcső mögött található Rationt. A parkolóban várd meg míg Meryl elköt egy terepjárót. A művelet alatt foglalkozz a támadóiddal.

Három sorompónál tesznek próbálkozást a megállításodra. Válaszképp lődd szét a tartályokat, és a katonákat.

Ha azt gondoltad volna, hogy Liquid halott, hát tévedtél! Olyan, mint „Bruce Willis", mindig visszatér. Megpróbál feltartóztatni a terepjárójával, és az automata gépfegyverével. Itt még sokáig életben kell maradnod ahhoz, hogy elérd a napfényt.


Sony
PlayStation
Sega
Dreamcast
JÁTÉKOK
GÉPEK
ADÁSVÉTELE, CSERÉJE
Üzlet: Budapest, VI. Nyugati tér aluljáró
(hosszú folyosó)
Eiffel Shop
Nyitva:
H–P.: 10–19,
Szo.: 10–14-ig.
Telefon: 1/353-23-78
Mobil: 20/9541-883

Jó vég: Ocelot kínzásait kibírva, Merylt megmentve, együtt menekültök.
Rossz vég: A kínzást feladva, Liquid a közelharc előtt megöli Merylt, így Otaconnal menekülsz.

RANKING

Osztályzás

Minden sikeres küldetés, a játékban egy „Ranking" kiértékelést kap. Ez azt mutatja meg, hogy milyen szinten viselkedett, és járt el a küldetés közben Snake. Minél alacsonyabb a „Ranking", annál jobban szerepelt főhősünk.

Rank 1:
Big Boss, Fox, Doberman, Hound
Eléréséhez szükséges:

- A játékot kevesebb, mint 3 óra alatt kell kijátszani
- 25, vagy annál is kevesebb ellenséget szabad megölni
- Legfeljebb egy Rationt használhatsz fel
- Nem használhatsz fel „Continue"-t, (a mentéssel lehet trükközni)

Rank 2:
Pigeon, Eagle, Hawk, Falcon.
Eléréséhez szükséges:

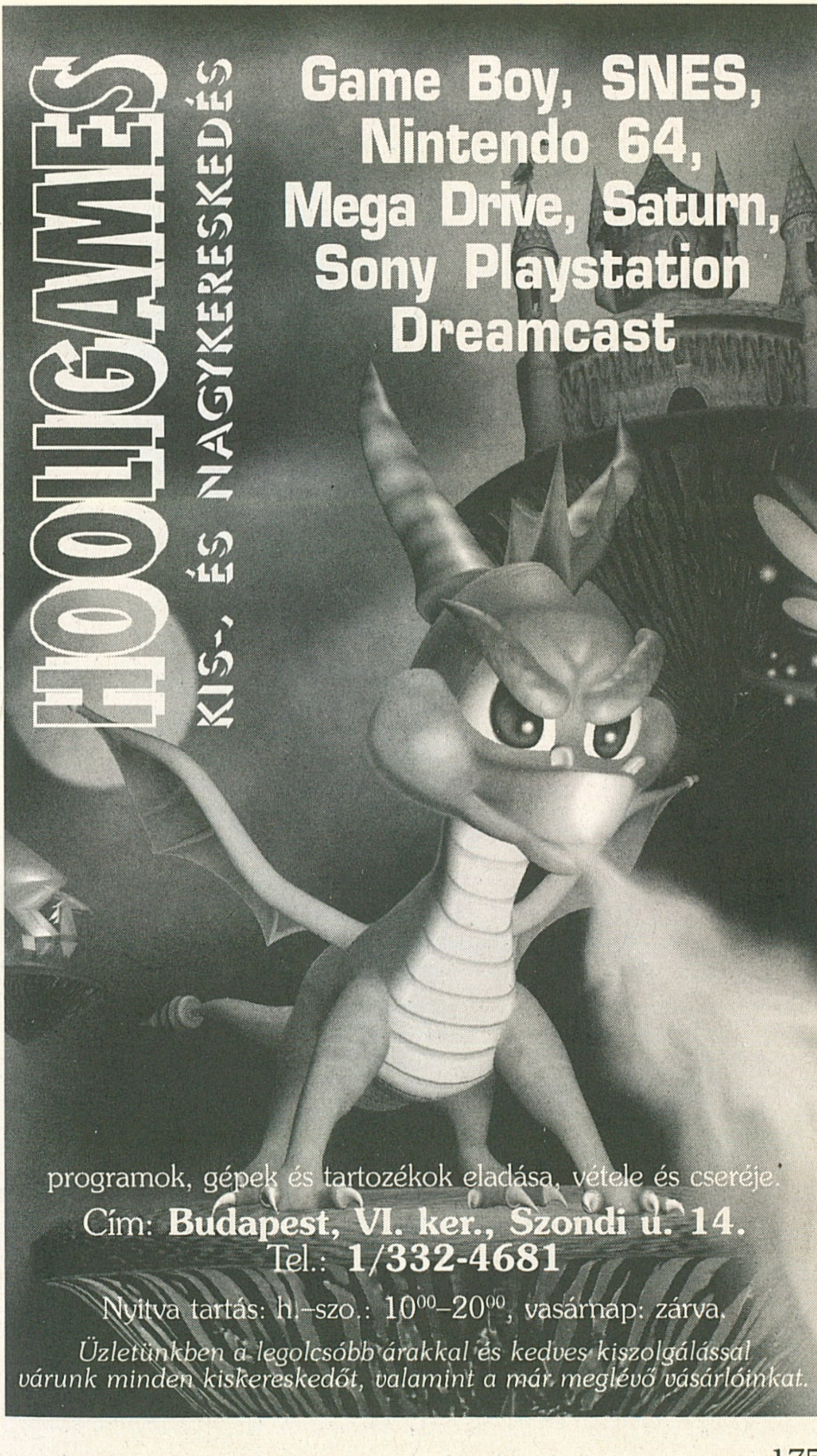
- A játékot kevesebb mint, 2 és fél óra alatt kell kijátszani

Rank 3:
Jaws, Orca, Shark, Piranha
Eléréséhez szükséges:

- 250, vagy annál több katonát megölni

Rank 4:
Elephant, Mammoth, Pig, Whale
Eléréséhez szükséges:

- 130, vagy annál több Rationt felhasználni


HOOLIGAMES
KIS-, ÉS NAGYKERESKEDÉS
Game Boy, SNES,
Nintendo 64,
Mega Drive, Saturn,
Sony Playstation
Dreamcast
programok, gépek és tartozékok eladása, vétele és cseréje.
Cím: Budapest, VI. ker., Szondi u. 14.
Tel.: 1/332-4681
Nyitva tartás: h.–szo.: 10⁰⁰–20⁰⁰, vasárnap: zárva.
Üzletünkben a legolcsóbb árakkal és kedves kiszolgálással
várunk minden kiskereskedőt, valamint a már meglévő vásárlóinkat.

Rank 5:
Zebra, Deer, Cat, Hippopotamus
Eléréséhez szükséges:
• 80, vagy annál több mentés

Rank 6:
Capibara, Sloth, Giant Panda, Koala
Eléréséhez szükséges:
• 18 órán túl befejezni a játékot

Rank 7:
Mouse, Chicken, Rabbit, Ostrich,
Eléréséhez szükséges:
• Egy kombináció a 4-es, az 5-ös, vagy 6-os „Rank”-ból

Rank 8:
Jaguar, Puma, Leopard, Panther,

Rank 9:
Alligator, Iguana, Crocodile, Komodo Dragon

Rank 10:
Jackal, Hyena, Tasmanian Devil, Mongoose

Rank 11:
Spieder, Scorpion, Tarantula, Centipede

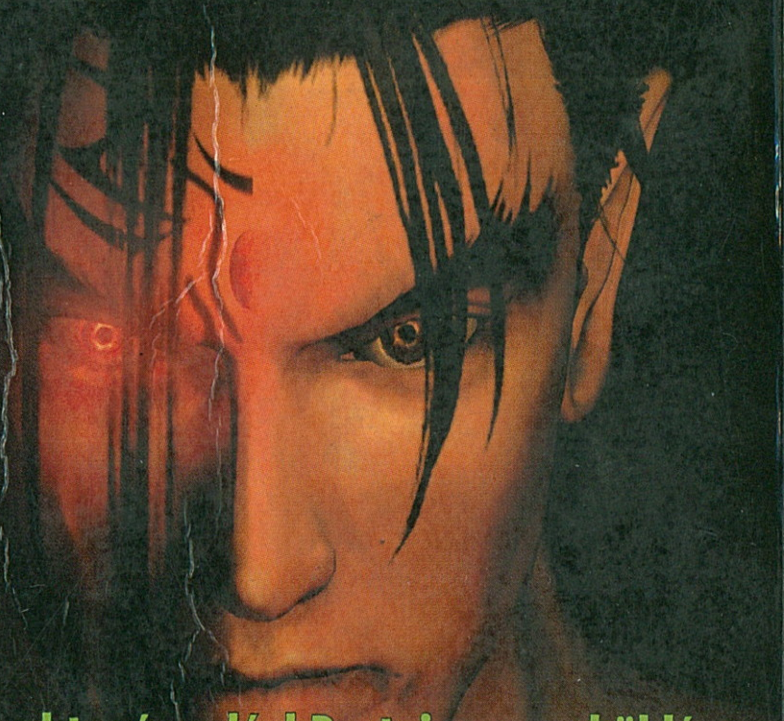
Rank 12:
Bat, Flying Squirral, Flying Fox, Night Owl

KONZOL STÚDIÓ

Szórakoztató elektronikai szaküzlet és szakszerviz

SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64

- gépek, tartozékok, játékok széles választékban
- minden fajta konzol gép javítása (igény szerint cseregépet biztosítunk)
- gépek egyedire festése egyéni elképzelés alapján (Csak nálunk!)



Ingyenes szaktanácsadás! Postai csomagküldés.
Viszonteladók részére mennyiségi kedvezmények!

!Világpremier!

Szeptembertől SEGA DREAMCAST

Bővebb információkért hívd:

Tel./Fax: 06-1/218-19-25, Mobil: 06-20/9-888-337

***Címünk:* Konzol Stúdió, 1092 Budapest Kinizsi u. 27.**

Nyitva tartás: H-P: 11-19, Szo: 9-13, Vasárnap: Zárva